

Mellom svart og hvitt

- Moral og karakterengasjement i animasjonsfilm

FORORD

Denne masteroppgaven markerer avslutningen på min fem år lange utdannelse i filmvitenskap ved NTNU. I den anledning er det noen jeg ønsker å takke. Aller først en kjempestor takk til min veileder Gunnar Iversen for gode råd, trivelige diskusjoner og stadige påminnelser om å ikke ta sorgene mine på forskudd. En stor takk må også rettes til min familie, som har alltid har støttet meg uansett hva jeg finner på å ta meg til. Takk til alle venner og kjente fra studiet og mine pålitelige lesesalskumpaner for ivrige samtaler om det aller meste. Takknemlighet må også rettes mine medarbeidere i Radio Revolt for deres forståelse for mitt fravær i sosiale sammenhenger og alle gode lykkeønsker det siste året. Til slutt ønsker jeg å takke kjæresten min, Eliin Hjelme, for tittelen på oppgaven min, hennes enorme tålmodighet overfor meg og mine frynsete nerver, og støttende ord når jeg trengte det mest.

Innhold

1	Innledning	5
1.1	Problemstilling	5
1.2	Valg av metode.....	5
1.3	Valg av kilde	6
1.4	Disposisjon av oppgaven.....	7
2	Utviklingen av anime	9
2.1	Hundre år med animasjon	9
2.2	Anime inntar USA.....	13
2.3	Anime i Norge.....	18
2.4	Sjangre og demografi	20
2.5	Oppsummering	22
3	Ninjaer, skolejenter og titaner – om karakterengasjement og anime.....	24
3.1	Engasjerende karakterer og karakterengasjement	25
3.1.1	Konstruksjon av en karakter	26
3.1.2	Sympatistrukturen	28
3.1.3	Vrang tilpasning.....	35
3.2	Langsiktig karakterengasjement.....	37
3.3	Stemming og humør	40
3.4	Oppsummering	43
4	Death Note som sjangerdekonstruksjon.....	46
4.1	Handlingsreferat	46
4.2	Fantasi og realisme på samme tid	48
4.3	Den dekonstruerte <i>shonen</i> -helten	51
4.4	Oppsummering	56
5	Umoralske helter og nøytrale tilskuere	58
5.1	Light Yagami – sympatisk, fascinerende og frastøtende	59

5.1.1	Overdrevne scener	63
5.1.2	Tragiske menneskeskjebner og vrang tilpasning	66
5.1.3	Under påvirkning	68
5.2	L – gåtefull og sta.....	72
5.3	Misa Amane – intetsigende og irriterende	78
5.4	Ryuk – publikumsurrogat og komisk avveksling.....	79
5.5	Oppsummering	84
6	Konklusjon.....	87
6.1	Maskeringseffekten	87
6.2	Animasjonskontrakten.....	89
6.3	Trestegprosessen	91
6.4	Oppsummering	95
6.5	Veien videre	96
7	Bibliografi.....	98
7.1	Skriftlige kilder	98
7.2	Nettkilder.....	100
7.3	Film og TV-serier.....	102

1 Innledning

I 2012 var jeg på et fagsymposium om moralpsykologi i fiksjonsfilm i regi av Institutt for kunst- og medievitenskap ved NTNU. Ved dette symposiet ble det diskutert ulike aspekter ved publikums engasjement med fiksjonsfortellinger med utgangspunkt i publikums moralske holdninger til karakterer og historiefortelling. Her deltok flere filmforskere med bakgrunn fra kognitiv filmteori, analytisk filosofi og mediepsykologi.

Det jeg savnet på dette symposiet var et fokus på animasjonsfilm og hvordan vi som tilskuere forholder oss til denne storsjangeren. Mye filmforskning fokuserer på tilskuerens engasjement vedrørende umoralske protagonister i realfilm og –fjernsyn, men jeg har sett lite forskning som retter søkelyset på animasjon. Mitt masterprosjekt tar utgangspunkt i dette, og tar for seg karakterengasjement og tegnede rollefigurer.

1.1 Problemstilling

I min oppgave ønsker jeg å diskutere hvordan vi forstår og engasjerer oss i fiktive rollefigurer i animasjonsfilm og spesielt japansk animasjon. Mitt hovedeksempel vil være hvordan sympatiske og antipatiske rollefigurer konstrueres i den japanske animasjonsserien *Death Note* (Araki, 2006-2007). Som en forlengelse av dette kan det også være nyttig å diskutere hvorvidt en animasjonsserie er tegnet har noe å si for dette engasjementet. Kan vi lettere avfeie det som skjer som fiksjon fordi det er tegnet, eller kan den åpenbare konstruksjonen i en animasjonsserie føre til lettere aksept av det som skjer? Hvordan skapes en tiltalende animert figur som utfører umoralske handlinger? Skaper de overdrevne og stiliserte elementene i en animasjonsserie en distanseringseffekt eller økt grad av innlevelse?

1.2 Valg av metode

Selv om oppgaven tar for seg karakterengasjement i animasjonsfilm vil jeg ta utgangspunkt i teorier om karakterengasjement i realfilm. Dette er fordi det ikke finnes mye utbredt akademisk forskning på temaet jeg ønsker å ta opp. En viktig del av forskningen på karakterengasjement er Murray Smiths *Engaging Characters* (1995), som retter søkelyset mot hvordan tilskuere knytter seg til rollefigurer i en film gjennom sympatiske og antipatiske følelser. Selv om Smiths bok tar for seg realfilm åpner han også for karakterengasjement for roboter og lignende menneskeaktige figurer. Jeg mener boken dermed er generell og omfattende nok til å kunne si noe om animerte rollefigurer.

Fordi jeg skal analysere karakterengasjement i en animert fjernsynsserie fremfor en film er det samtidig nyttig å trekke inn forskning på fjernsynsserier og langsiktig karakterengasjement. Jeg vil derfor trekke inn Jason Mittells forskning på langsiktig karakterengasjement og antihelter i fjernsynsserier.

Forskning på anime fokuserer for det meste på hvordan innholdet i en gitt serie eller film gjenspeiler det japanske samfunnet. Dette vil ikke være like nyttig i min analyse av *Death Note* som forskning på fiktive rollefigurer, men forskning på anime vil bli trukket inn der det gjør seg gjeldende. Sjanger og publikumsgrupper er en viktig del av hvordan innholdet i en anime-serie blir produsert og formidlet, og dette vil naturligvis være en del av min analyse.

1.3 Valg av materiale

Min hovedkilde i oppgaven vil være anime-serien *Death Note*, produsert av Madhouse og regissert av Tetsuro Araki. Serien baserer seg på tegneserien med samme navn, skrevet og tegnet av henholdsvis Tsugumi Ohba og Takeshi Obata. Andre japanske animasjonsserier vil bli trukket inn for sammenligningens skyld der dette kan bidra til å diskutere problemstillingen, seriens rollefigurer eller dens sjanger.

I og med at jeg ikke forstår skriftlig eller muntlig japansk vil min analyse ta utgangspunkt i den dubbede, engelskspråklige, versjonen av *Death Note*. Innenfor anime-kretser er det en stadig pågående diskusjon om en serie skal ses med undertekster eller dubbet til et nytt språk. Personlig er jeg av den oppfatning at anime ikke blir forandret av dubbing såfremt den engelskspråklige versjonen opprettholder seriens særpreg, karakterisering og historieførløp. Utover å oversette rollefigurenes replikker har referanser til japanske stedsnavn, egennavn, mytologi og kultur blitt ivaretatt i den engelskspråklige utgaven. Karakteriseringen av figurene blir også den samme uavhengig av språk, så jeg har valgt å forholde meg til den dubbede utgaven av serien.

En fare ved å jobbe med japansk film som utgangspunkt er den store kulturelle avstanden mellom Norge og Japan. Det kan finnes nyanser jeg ikke klarer å fange opp. I tillegg står man i fare for at arbeidet kan bære preg av et orientalistisk syn på det jeg skal analysere, at jeg tilskriver japansk kultur bestemte særpreg som kan være misvisende. For å unngå dette velger jeg for det meste å se vekk fra hvorvidt *Death Note* speiler bestemte trekk i det japanske samfunn. Jeg vil utelukkende se på karakteriseringen av de ulike rollefigurene. Om det er betydningsfullt vil jeg trekke paralleller mellom andre serier og figurer innenfor samme sjanger, men målet med oppgaven er å undersøke hvordan og hvorfor en tilskuer engasjerer

seg med en tegnet rollefigur. Oppgaven er ikke en komparativ analyse av animasjonsfilm og realfilm og ble ikke skrevet med et slikt komparativt perspektiv som utgangspunkt.

Grunnen til at jeg velger akkurat *Death Note* som analyseobjekt er fordi den skildrer mennesker med gode hensikter som gjør umoralske handlinger i en animert verden. Protagonen, Light Yagami, tar livet av kriminelle ved hjelp av en magisk notatbok slik at han kan skape et evig paradys for de rettskafne og godhjertede menneskene som gjenstår. *Death Note* er en utypisk animasjonsserie for sin sjanger, *shonen*, som vanligvis retter seg inn mot et ungt publikum. *Shonen*-serier opprettholder en streng moralsk struktur, der protagonisten er den gode og altruistiske, mens antagonisten er en ondskapsfull og umoralsk kjeltring. De karaktertypene man møter i *Death Note* er mer vanlige innenfor animasjonsserier som retter seg mot en eldre publikumsgruppe. Sammenlignet med vestlige animasjonsserier skiller *Death Note* seg ut på lignende måter.

Animasjonsserier med antihelter eller antipatiske protagonister i hovedrollen er ikke uvanlig i den vestlige verden. Dog er det sjeldent at en så alvorlig animasjonsserie som *Death Note* har en antihelt i protagonistrollen. De fleste vestlige animasjonsserier som inneholder protagonister eller bifigurer med antipatiske trekk er som regel humorserier for voksne. Disse forsøker å formidle frekk voksenhumor framfor en alvorlig historie. At noen oppfører seg umoralsk er ment å frembringe latter fremfor ærefrykt, sympati eller antipati. Animasjonsserier for et langt yngre publikum faller tilbake på de samme moralske kodene beskrevet ovenfor, der protagonisten er utelukkende god, og antagonisten er monstrøs og ondskapsfull. Derfor mener jeg *Death Note* er et interessant analyseobjekt, da den unngår den tradisjonelle *shonen*-strukturen til fordel for å fortelle en kompleks historie med sympatiske og antipatiske hovedpersoner som gjør umoralske handlinger.

1.4 Disposisjon av oppgaven

Aller først i oppgaven min ønsker jeg å legge frem hva anime er, dens historiske utvikling, og hvordan japanske tegneserier, animasjonsserier og –filmer kom til, og ble mottatt i, den vestlige verden. I samme kapittel kommer jeg også til å legge frem hvordan sjangertyper og publikumsgrupper dikterer innholdet i japansk animasjon. Dette gjør jeg for skape en bakgrunn for resten av oppgaven hos leseren.

I kapittel tre legger jeg frem de ulike måtene karakterengasjement kan oppstå i en tilskuer ved å presentere de mest sentrale teoriene innenfor feltet. Jeg kommer til å gå inn på hvordan tilskueren konstruerer et bilde av en rollefigur og vedkommendes karakter, hvordan

vi føler sympati eller antipati for noen, og hvordan vi kan oppleve et positivt engasjement for rollefigurer som gjør umoralske ting. Ved å bruke eksempl fra kjente serier skal jeg belyse hvordan karakterengasjement kan oppstå i anime. Her kommer jeg også til å legge frem relevant teori fra fjernsynsforsker Jason Mittell om langsiktig karakterengasjement og hvordan dette skiller seg fra det kortsiktige karakterengasjementet som oppstår i film. Til slutt vil jeg belyse hvordan stemning og humør kan bidra til et bestemt bilde av en rollefigur. Dette fordi både realfilm og animasjon benytter seg av spesifikke stemning- og humørbærende markører for å styre hvordan vi tolker og opplever en gitt karakter.

Kapittel fire er det første av mine to analysekapitler og er det minste rent omfangsmessig. Her legger jeg frem et handlingsreferat av *Death Note* før jeg diskuterer hvordan serien forholder seg til sin bestemte sjanger og demografiske publikumsgruppe. Dette gjør jeg fordi *Death Note* er meget utypisk for sin sjanger og vrir om på sjangerelementer fra *shonen*-anime. Hva dette innebærer kommer jeg inn på i kapitlet, i tillegg til en gjennomgang av hvordan serien konstruerer et magisk-realistisk fiktivt univers.

Det andre analysekapitlet, kapittel fem, er en diskusjon av de fire mest fremtredende hovedskikkelsene i *Death Note* ut fra det teoretiske grunnlaget lagt frem i kapittel to. Jeg kommer også til å trekke tråder til kapittel fire der det kan bidra til å diskutere problemstillingen. I likhet med mange andre japanske animasjonsserier består *Death Note* av et rikt og betydelig stort karaktergalleri med større eller mindre grad av påvirkning for hvilken retning handlingen tar. For at kapitlet, og oppgaven, ikke skal bli for omfattende valgte jeg tidlig å begrense meg til de fire figurene jeg mener illustrerer ulike sider ved positivt og negativt karakterengasjement.

I kapittel seks skal jeg forsøke å samle trådene fra analysekapitlene og trekke konklusjoner ut av det foregående arbeidet jeg har gjort. Her kommer jeg blant annet til å diskutere hvilke prosesser som legger til grunn for at man kan leve seg inn i en animasjonsserie og om animasjonens konstruerte natur er en medvirkende faktor i denne innlevelsesprosessen.

2 Utviklingen av anime

Begrepet anime har ulik betydning avhengig av hvilken kontekst det brukes i. Opprinnelig var det en forkortelse av «animêshon», den japanske uttalelsen av det engelske ordet «animation» (Thelle, 2009, 9). For japanerne er ordet en fellesbetegnelse på all animasjonsfilm, uavhengig av hjemland. Ifølge *The Anime Encyclopedia* (Clements & McCarthy, 2006, 30) ble uttrykket først tatt i bruk av den japanske kritikeren Taihei Imamura for å erstatte det mer tungvinte begrepet *mangaeiga*. Manga er det japanske ordet for tegneserier, så *mangaeiga* kan grovt oversettes til «cartoon film» eller «tegnseriefilm».

I den vestlige verden brukes anime som en fellesbetegnelse på all animasjonsfilm som kommer fra Japan. Selv om anime kan inneholde en rekke ulike stilarter er det likevel noen fellestrekk som går igjen på tvers av de tusenvis av seriene og filmene som er tilgjengelig. Dermed har anime også blitt et begrep som konnoterer spesifikke fellestrekk. Figurene tegnes ofte med store, uttrykksfulle øyne, men med minimalistiske neser og munn. Kroppsproporsjonene er som regel overdrevne og urealistiske. Dette gjelder spesielt figurenes hår, som finnes i alle regnbuens farger og utallige forskjellige fasonger. Graden av menneskelig stilisering varierer dog ut fra sjanger og demografisk målgruppe.

Etter hvert som Europa og USA ble mer klar over japansk animasjon og dens særtrekk ble den karakteristiske tegnestilen kopiert, og vi ser i dag inspirasjon fra anime i vestlige animasjonsserier og –filmer. Selv om disse for eksempel kan beskrives som «anime-aktig» har de opphav i den vestlige verden og blir dermed ikke omtalt som anime. I denne oppgaven bruker jeg begrepet i den vestlige konteksten, som betyr «animasjonsfilm fra Japan».

2.1 Hundre år med animasjon

Ifølge *The Anime Encyclopedia* (s.169) hersker det uenighet rundt hva som kan anses som den første japanske animasjonsfilmen. Det som tidligere ble sett på som Japans første animasjonsfilm, *The Story of the Concierge Mukuzo Imokawa* (Shimokawa, 1917), ble utfordret i 2005 ved funnet av en bit råfilm med animerte figurer tegnet direkte på filmen. Denne ekstremt korte filmen, som varer knappe tre sekunder, ble anslått å være produsert hele ti år før Shimokawas kortfilm. Om dette stemmer vil den første anime-filmen ha blitt produsert flere år før de første vestlige animasjonsfilmene ble vist i Japan rundt 1909 (Litten, 2013, 1). Denne kortfilmen ble aldri vist offentlig, hvilket gjør den vanskelig å datere. Den har heller ingen identifiserbar opphavsmann, så det er umulig å si om Naoki Matsumotos funn er det

tidligste eksempelet på anime. Derfor er det fortsatt Shimokawa som anses som én av de fremste pionerne innenfor japansk animasjon (Clements & McCarthy, 2006, 169).

Selv om Shimokawa får æren av å være den første til å produsere animerte kortfilmer i Japan var det flere andre som også forsøkte seg på animasjonsprosjekter på samme tid. Mange av disse jobbet allerede som illustratører for japanske magasiner og aviser. Disse illustratørene hadde meget korte karrierer innenfor animasjon og gikk tilbake til sine eksisterende jobber etter et par år med eksperimenter (ibid., 170). To av Shimokawas samtidige var Junichi Kouchi, som forsøkte å lage anime med papirutklipp på animasjonsceller, og Seitaro Kitayama, som tilpasset japanske legender og folkeeventyr til animasjonsfilm. Kitayama produserte også animerte reklamefilmer og bidro til etableringen av Japans første animasjonsstudio. Disse tidlige anime-filmene fikk aldri noen stor kommersiell suksess (Thelle, 2009, 13), noe som kan ha bidratt til at mange av pionerne ikke valgte en karriere innenfor animasjonsfilm.

Frem til 1930-tallet var de fleste anime-filmer basert på kjente eventyr eller fortellinger om små dyr. Disse ble ikke bare vist på kinoer i underholdningsøyemed, men var også knyttet til kommersiell bruk. Dette kunne være reklamefilmer som ble vist på kino i nærheten av handleområder, eller didaktiske kortfilmer som kunne vises på skoler. Susan Napier mener denne bruken av anime har å gjøre med Japans forhold til visuelle medier:

Japan is a country that is traditionally more pictocentric than the cultures of the West, as is exemplified in its use of characters or ideograms, and anime and manga fit easily into a contemporary culture of the visual (Napier, 2005, 7).

Dette unike forholdet til det visuelle er en av grunnene til at anime ble en del av den japanske propagandamaskinen fra 1930-tallet og fremover. Såkalt «wartime anime» ble finansiert av den japanske militærmakten og fikk nasjonal distribusjon på kino (Clements & McCarthy, 2006, s. 715). Disse filmene skulle støtte opp under Japans ekspansjon i Asia. Dyrene og eventyrheltene som preget tidlig anime ble nå brukt i historier som la fokus på nøysomhet og samhold som beskyttelse mot potensielle trusler utenfra. Japansk militærmakt skulle beskytte Asia mot vestlig imperialisme, og filmene gjenspeilet dette på en metaforisk måte. Protagonistene var japanske eventyrhelter som beskyttet undertrykte landsbyer mot overnaturlige vesener. *Momotaro's sky adventure* (Murata, 1931), skildret en krig mellom pingviner og albatrosser som blir løst av den japanske mytehelten Momotaro, Ferskengutten. Japan viste hvordan deres inngripen kunne bidra til å løse konflikter i de andre asiatiske landene, og samtidig bringe dem sammen mot vestlig imperialisme (Clements & McCarthy, 2006, 715).

Bruken av kjente folkehelter og animasjonsikoner i propagandaøyemed var ikke et fenomen som var begrenset til kun Japan. Også amerikanerne skjønte at animerte kortfilmer med humoristisk tone var et godt propagandaverktøy under andre verdenskrig. Walt Disney Productions' *Der Feuhrer's Face* (Kinney 1943) fremstiller lederne for aksemaktene som karikerte tegnefilmantagonister, som plager og undertrykker sine arbeidere med umenneskelige krav og vanskelig arbeidsforhold. Warner Bros. lot blant annet sine animasjonsprotagonister ha en direkte inngripen i krigshandlingene som foregikk i både Europa og stillehavet.

Slutten på andre verdenskrig, og spesielt bombene som ble sluppet på Hiroshima og Nagasaki, satte stopp for japanske propagandafilmer og produksjonen av anime generelt. Det ble gjort forsøk på å starte opp igjen produksjonen i etterkrigsårene, blant annet med kortfilmen *Cherry Blossom* (Masaoka & Yamamoto, 1946), en serie vignetter satt til klassisk musikk som viser tegnede bilder av Kyoto om våren, der blomstene på kirsebærtrærne slår ut i full blomst (Clements & McCarthy, 2006, 555). Forsøket på å sette i gang anime-industrien blir ikke beskrevet som særlig vellykket i og med at det japanske folket hadde viktigere ting å tenke på i etterkrigsårene. Den type anime som ble produsert var for det meste «feel good fantasy and fairy tales» (ibid., 716). Selve krigen ble et tabuemne innenfor japansk film og animasjon, ikke minst på grunn av den amerikanske okupasjonsmaktens sensur, og den første anime-filmen om bombingene av Hiroshima kom ikke ut før 1983 (Thelle, 2009, 34).

Clements & McCarthy (2009, 716) trekker frem 1947 og 1956 som to viktige år for anime i etterkrigsårene. 1947 var året da Sanae Yamamoto grunnla animasjonsstudioet Nippon Doga, som i 1956 ble kjøpt opp av film- og TV-selskapet Toei. Toei har stått bak en rekke populære filmer og TV-serier som i stor grad benytter seg av spesialeffekter – såkalte *tokusatsu*-serier. Oppkjøpet av Nippon Doga skapte grunnlaget for det som etter hvert ville bli kjent som Toei Animation. På 1980- og 1990-tallet stod Toei Animation bak en rekke populære og innflytelsesrike anime-serier, deriblant adaptasjonen av manga-serien *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995) og en anime-serie basert på Tamagotchi-lignende elektroniske lekedyr, *Digimon Adventure* (Kakudou, 1999-2000).

Selv om det ble laget anime både før, under og etter andre verdenskrig vil de fleste purister sette den offisielle begynnelsen for japansk animasjon slik vi kjenner den i dag til 1963 (Thelle, 2009, 16). Dette er takket være Osamu Tezuka, en manga-skaper og pioner innenfor anime hvis verk satte standardene for moderne anime. Han omtales derfor som «The God of Manga» (Clements & McCarthy, 2006, p. 651), fordi hans arbeid har vært så innflytelsesrikt.

Tezuka var egentlig utdannet lege, men hadde begynt å tegne og skrive manga allerede i tenårene. Hans forfatterskap omfatter hundrevis av tegneserier, men det er hans framstøt

innenfor anime vi er interessert i her. Tezuka så på fjernsyn som en måte å drive reklame for sine tegneserier, noe som kan forklare hvorfor han valgte å satse så mye på anime. Han anses også som grunnleggeren av den spesielle tegnestilen som brukes innenfor manga og anime. Dette er mye takket være den store suksessen til hans mest kjente verk, *Astro Boy* (1963).

Astro Boy forteller historien om vitenskapsmannen Professor Tenma som skaper en robot ved navn Astro for å erstatte sin avdøde sønn. Når Tenma innser at Astro aldri vil bli fullstendig menneskelig avviser han sin skapning og selger ham til et sirkus. Her blir Astro funnet av en ny vitenskapsmann, Professor Elefun. Han adopterer den lille roboten, og inspirerer ham til å beskytte mennesker og nedkjempe ondskap. *Astro Boy* ble umiddelbart en stor suksess for Tezuka (Thelle, 2009, 16), og er samtidig den første anime-serien som ble vist internasjonalt, blant annet i USA der den bidro til å skape «the first wave of anime» (Clements & McCarthy, 2006, 37).

Serien har flere likhetstrekk med amerikanske superheltserier, da spesifikt Jerry Siegel og Joe Shusters legendariske helt Superman. Begge figurene er vesener med opphav i to verdener, og begge to har blitt inspirert av sine respektive surogatfamilier til å bruke sine eksepsjonelle evner i godhetens tjeneste. Historien om Astro deler også likheter med klassiske eventyrfigurer som Peter Pan. Akkurat som Pan vil han aldri bli gammel, dog dette fordi han er en robot, ikke fordi han selv har et ønske om å forbli ung. Astro er selv inspirasjonskilden for flere moderne robothelter, blant annet plattformspillhelten Mega Man, en annen barneaktig robot som beskytter verden mot ondskap.

Tezukas inspirasjonskilder innenfor vestlige tegneserier og animasjon er meget tydelige i *Astro Boy*. Alle hans figurer deler spesifikke likhetstrekk, for eksempel store øyne og forstørrede hoder. Spesielt Betty Boop, som selv har et ganske uproportjonert, dukkeaktig hode med store, uttrykksfulle øyne, virker som en klar inspirasjonskilde for Tezuma. Astro sitt figurdesign virker samtidig kraftig inspirert av Mikke Mus, så lenge man ser bort fra Mikkes relativt store nese og munn. Begge to bærer minimalt med klær, kun iført hver sin kortbukse. Mikkes bukser når ham omtrent ned til knærne, mens Astro knapt kan sies å gå i mer enn en litt stor truse. På føttene er de ikledd hvert sitt distinkte fottøy som gjør at animatørene slipper å tegne og animere individuelle tær. Astros sorte hår, som ender i en karakteristisk pigg både foran og bak minner i stor grad om Mikkes ører, spesielt når man ser Disney-maskotten i profil.

Tezukas karakteristiske stil satte et felles utgangspunkt for det meste innenfor manga og anime. Likevel er ikke alle anime- og manga-figurer tegnet helt likt. Spesielt serier myntet på et mer voksent publikum går inn for et mer realistisk design med mer korrekte kropp- og ansiktsproporsjoner.

Astro Boy ble etterfulgt av *Kimba The White Lion* (1965), som fikk tilsvarende suksess i både Japan og utlandet. *Kimba* ble produsert spesifikt for et utenlandsk marked, og delvis finansiert av den amerikanske TV-kanalen NBC (Clements & McCarthy, 2006, 338-339). Dette førte til at serien kunne bli den første anime-serien som ble produsert og vist i farger. Tezukas karakteristiske tegnestil gir figurene sterkt antropomorfiske, men samtidig uttrykksfulle trekk. Løven Kimbas ansikt er nesten menneskelig, hadde det ikke vært for den spisse nesen og de store ørene.

2.2 Anime inntar USA

Det er spesifikt to menn som uavhengig av hverandre brakte de første japanske animasjonsseriene til USA og resten av den vestlige halvkule. Fred «Ladd» Laderman og Carl Macek jobbet begge som produsenter på en rekke anime-serier og bidro til å oversette disse slik at de passet for et engelsk publikum. Ladd var primært ansvarlig for å oversette Tezukas *Astro Boy* for fjernsynskanalen NBC på 1960-tallet (Deneroff, 1996). Serien ble en suksess for NBC, som også kjøpte opp de amerikanske rettighetene til *Kimba The White Lion* i 1965. Jobben med å oversette denne gikk også til Ladd, som deretter skapte en karriere for seg selv innenfor oversetting og omstrukturering av anime for et amerikansk publikum. Ladd bidro til å bringe anime-serien *Mach Go Go Go* (Sasagawa, 1967-1968) til den vestlige verden under navnet *Speed Racer* (Fernandez, 1967-1968). Serien ble ifølge Clements og McCarthy (2006) sett på som et primært amerikanskprodusert produkt av mange seere fordi mye av opphavsmaterialet måtte forandres og redigeres for amerikansk distribusjon. Animasjon ble fortsatt ansett som et medium for barn, og *Mach Go Go Go* var en overraskende voldelig serie. I åpningssekvensen ser man blant annet en konkurrerende bilfører som kjører av banen, hvorpå bilen hans eksploderer få sekunder etterpå. Volden måtte tones ned, som førte til at antagonistene aldri ble drept, kun lamslått. Denne forsiktigheten når det gjelder vold er noe som preger de engelske versjonene av anime-serier selv i dag, der skytevåpen og blod blir redigert vekk til fordel for mer harmløse erstatninger.

I følge Ladd selv, i et intervju med Animation World Network, var dette også et problem på begynnelsen av 1970-tallet, og anime slet med å finne et ordentlig fotfeste i USA: «'By the 1970s,' Ladd points out, 'you couldn't give away a Japanese-made series here, because of the pressure to reduce the amount of violence on TV'» (Deneroff, 1996). Dette førte blant annet til problemer for serien *Science Ninja Team Gatchaman* (Yoshida, 1972) da den skulle lanseres i USA som *Battle of the Planets* (Dinehart og Hanson, 1978-1985). Voldelige scener

ble kuttet vekk og original animasjon ble skjøttet på for å fylle inn kontinuitetsfeil (Clements & McCarthy, 2006). Da serien skulle relanseres på engelsk som *G-Force: Guardians of Space* (Ladd, 1986) var det Ladd som stod bak, og den nye serien var langt mer trofast mot det japanske opphavsmaterialet.

Carl Maceks arbeid innenfor anime kom langt senere enn Fred Ladds, men også han var en viktig figur når det gjaldt å bringe anime til et vestlig publikum. Macek tok grunnlaget som var blitt lagt av Fred Ladds arbeid innenfor anime og bygget videre på dette. Ladd brakte de første japanske animasjonsseriene til USA, men stod likevel kun for oversettelsen av en håndfull av disse. Carl Macek gjorde et langt mer omfattende arbeid for å bringe anime til USA:

Indeed, it's fair to say that Macek is directly responsible for the mainstreaming of Japanese animation in America, both as a content industry and as a primary creative influence for many of today's most interesting comic and cartoon artists (Yang, 2010, 1).

Macek jobbet i 1984 for produksjonsselskapet Harmony Gold, så at anime gjorde suksess i USA, og ønsket å ta del i denne suksessen. Fjernsynsselskaper i USA tjener gode penger på såkalt «syndication», salg av serier til forskjellige fjernsynskanaler der de kan sendes så ofte kanalen ønsker. Dermed kan selv eldre TV-serier potensielt fortsatt tjene penger ved å gå i reprise. Det var blant annet slik *Astro Boy* ble en suksess på begynnelsen av 1960-tallet (Deneroff, 1996).

Harmony Gold kjøpte opp tre ulike animasjonsserier fra japanske Tatsunoko Productions, selskapet bak *Science Ninja Team Gatchaman*. Disse tre seriene, *Super Dimension Fortress Macross* (Ishiguro, 1982-1983), *Super Dimension Cavalry Southern Cross* (Hasegawa, 1984) og *Genesis Climber Mospeada* (Yamada, 1983-1984), var alle for korte til å videreselges under amerikanske syndication-regler. I og med at de tre seriene hadde et likt visuelt uttrykk bestemte Macek seg for å slå dem sammen og skrive om alle tre slik at de kunne dele en felles historie. Denne nye hybridserien ble kalt *Robotech* (Macek, 1985), og skildret menneskets kamp mot utenomjordiske trusler gjennom flere generasjoner. Etterfølgere av personer introdusert i én sesong tok over da en ny sesong begynte. Slik kunne tre separate serier bli slått sammen til én kontinuerlig historie.

Fordi så mye av det japanske opphavet har blitt forandret og omstrukturert mener Clements & McCarthy (2006, 540) at *Robotech*s status som anime er diskuterbar, og at det heller er riktigere å omtale det som en amerikansk omarbeidelse av det japanske

opphavsmaterialet. Dette kan for så vidt stemme, men opphavsmaterialet er fortsatt japansk, og tegningene følger den anime-stilen etablert av blant annet Osamu Tezuka.

Carl Macek fortsatte som oversetter, produsent og manusforfatter på enn rekke anime-serier. Disse ble distribuert gjennom Streamline Pictures, et firma han grunnla sammen med Jerry Beck (Yang, 2010, 1). Til tross for at hans arbeid med *Robotech* anses som et stort gjennombrudd i hvordan anime kunne selges og adapteres til det amerikanske markedet, var det ikke alle som satte like stor pris på forandringene Macek gjorde i overgangene fra de japanske originalverkene. Såkalt «Macekering», et ordspill på det amerikanske ordet for massakre, ble et populært uttrykk for det tilhengere av de opprinnelige seriene mente var unødvendige forandringer til det japanske opphavsmaterialet. Maceks amerikaniserte versjoner hadde sjeldent mange fellestrekk med de originale seriene utover det rent visuelle.

Streamline Pictures dubbet og distribuerte en rekke ulike anime-titler i den vestlige verden, blant annet flere av Hayao Miyazakis første animasjonsfilmer. Miyazaki har i nyere tid fått en slags legendestatus innenfor japansk animasjon, og er et velkjent navn både i hjemlandet og internasjonalt (Thelle, 2009, 148). Anime-forsker Susan J. Napier beskriver han som «Japan's most famous animated film director» (Napier, 2005, 152). Han er ett av få internasjonalt anerkjente navn innenfor anime og hans film *Chihiro og Heksene* fra 2002 er én av kun to japanske filmer som har vunnet Gullbjørnen på den internasjonale filmfestivalen i Berlin. Den vant også Oscar for beste animasjonsfilm i 2003.

Til tross for at anime hadde god TV-distribusjon på begynnelsen av 1980-tallet, samt gryende distribusjon på hjemmevideo, ble mediet tilsynelatende fortsatt sett på som noe utelukkende for barn og unge (Napier, 2005, 5). Dette var en annen innstilling til animasjon enn den som fantes i Japan, der anime hadde vokst seg stort nok til å omfatte mange forskjellige sjangre, uttrykk og publikumsdemografier. Som mye annet innenfor anime kan dette spores tilbake til Osamu Tezuka, som ønsket at tegnefilmer skulle ta for seg temaer «beyond fairy-tale cliché» (Clements & McCarthy, 2006, 93). Dermed har anime blitt redigert ned og forandret på for å være mer «vennlig» for et ungt, amerikansk publikum. Clements & McCarthy (ibid.) beskriver blant annet episoder av *Astro Boy* som aldri ble vist i statene grunnet avbildninger av nakne kvinner. Lignende grep ble tatt under utviklingen av *Kimba the White Lion*, der karakterer la seg ned for å hvile når de egentlig var døde. Selv i nyere tid har animasjonsserier blitt sensurert, blant annet ved at pistoler og geværer blir byttet ut med laser-ekvivalenter: «non-imitable weaponry gets past a censor more swiftly than something that a child can pick up and use from its everyday life» (Clements & McCarthy, 2006, 94). Dette fører til surrealistiske situasjoner der politi og kriminelle skyter på hverandre med laserpistoler

i det som forsøksvis skal være moderne omgivelser. Referanser til alkohol og tobakk blir som regel også sensurert vekk.

Synet på animasjon som noe kun for barn kan også knyttes til fremveksten av krysspromotering, der animasjonsserier ble brukt for å markedsføre leker til barn. Robotech var ikke bare navnet på en amerikanisert anime, men også et sett med modellroboter produsert av Revell (Clements & McCarthy, 2006, 540). Noen animasjonsserier ble tilsynelatende laget kun for å reklamere for leketøy, som da Hasbro og Takara Tomy gikk sammen for å produsere Transformers-lekene, som igjen ble adaptert til en animasjonsserie med samme navn.

Av alle filmene og seriene Streamline Pictures oversatte og distribuerte i statene er det spesielt ett verk som blir tildelt stor betydning av fans og akademikere. Katsuhiro Otomos *Akira* (1988) var banebrytende på mange måter og omtales som en film som får «æren av å være starten på anime-bølgen som feide inn over Europa og USA på slutten av åttitallet» (Thelle, 2009, 23). Denne påstanden støttes av Clements & McCarthy, som sier at «*Akira* is almost singlehandedly responsible for the early 1990s boom in anime in the English language» (Clements & McCarthy, 2006, 13).

Akira er basert på Otomos manga-serie med samme navn. Med en historie på over to tusen sider er denne svært omfattende, og tar for seg temaer som ungdomsopprør, konspirasjonsteorier og tenåringsangst i et postapokalyptisk Tokyo. Etter at byen har blitt utsatt for en enorm eksplosjon i 1988 ved filmens begynnelse, flyttes handlingen 31 år fram i tid til Neo-Tokyo. Byen har blitt en industriby som preges av politisk ubalanse og farlige ungdomsgjenger. Tetsuo Shima, et medlem av en slik gjeng, oppdager at han besitter enorme telekinetiske og telepatiske krefter. Disse vokser seg sterkere og sterkere i løpet av handlingen, og blir etter hvert for sterke for Tetsuo å håndtere. Kreftenes psykiske påkjenning på Tetsuo iverksetter en voldsom berserkerangang gjennom Neo-Tokyos gater i jakten på Akira, gutten som forårsaket eksplosjonen som jevnet gamle Tokyo med jorden. Etter flere sammenstøt med militæret, andre synske barn, og Tetsuos bestevenn Kaneda, mister Tetsuo all kontroll over evnene sine og muterer til noe som minner om et enormt foster. Akira, hvis krefter har blitt så sterke at han ikke trenger å inneha fysisk form, våkner for å stoppe Tetsuo og gjøre en slutt på ødeleggelsene.

Tetsuo er interessant å se på i forhold til karakterengasjement og sympati, da han går fra å være en underdanig ungdomskriminell med et enormt mindreverdighetskompleks til å bli en stakkarslig figur som blir offer for sin egen hubris. Han tror han kan kontrollere kreftene han besitter, men de ender opp med å ta kontroll over ham samtidig som de påfører han enorme smerter.

Akira førte til at verden sperret opp øynene for hva animasjon kunne være, gjøre og vise fram. Den ble også en visuell og tematisk inspirasjon for flere filmskapere i senere tid. Filmens kinematografi og visuelle uttrykk gjentas blant annet i Wachowski-søsknenes *Matrix*-trilogi (1999-2003), et faktum som tilsynelatende ble et skrytemoment for distributørene. Da *Akira* skulle relanseres på DVD stod følgende sitat fra Empire Online i uthevet tekst på filmens omslag: «Simply put, no Akira, no Matrix. It's that important» (Empire Online, 2001).

Filmen førte til en ytterligere økt interesse for japansk animasjon, men den tidligere nevnte TV-sensuren var fortsatt et problem. En måte å løse dette på var å sende eksplisitt voldelige serier ved et senere tidspunkt, gjerne etter midnatt, slik at innholdet kunne forbli uforandret. Noen serier gikk rett på VHS i sin helhet, mens andre ble redigert ned til såkalte «OVAs» eller «Original Video Animation». Disse var gjerne fullstendig usensurerte, samt kortere enn en hel anime-sesong, som omfatter 26 episoder. OVAer som inneholdt usensurert pornografisk og voldelig innhold ble møtt med en del motstand (Clements & McCarthy, 2006, 94-95), men distribusjonen av disse ble heller aldri stanset.

Veksten av kabel- og satellitt-TV på 1990-tallet førte også til en større utbredelse av anime i USA. Cartoon Network ble etablert av daværende Turner Broadcasting System som en kanal utelukkende for animasjonsserier. I begynnelsen viste kanalen kun amerikansk animasjon, stort sett fra biblioteket til MGM og Hanna-Barbera. Fox Broadcasting Company etablerte samtidig sendeflaten Fox Kids, som sendte en blanding av amerikansk animasjon og live action-serier. Sammen med produksjonsselskapet Saban brakte de blant annet fenomenet Power Rangers til den vestlige verden med *Mighty Morphin Power Rangers* (Levi & Saban, 1993-1995). *Power Rangers*-serien, i likhet med *Robotech*, var en amerikanisering av en opprinnelig japansk serie, der manus, karakternavn og handling var blitt skrevet om for å passe bedre for et vestlig publikum. Hos Warner Bros. ble Kids' WB en stor suksess da de fikk senderettighetene til *Pokemon*-animasjonsserien (Yuyama, 1997-), basert på de populære dataspillene med samme navn. Serien pågår fortsatt da den hele tiden vet å appellere til et ungt publikum med interesse for *Pokémon*-spillene.

Spesielt Cartoon Network så ut til å skjønne at animasjonsserier for de litt eldre kunne være noe å satse på. Dette gjaldt også japansk animasjon. Sendeflaten Toonami hadde fokus på litt eldre barn, og sendte blant annet både nye og gamle anime-serier. Cartoon Network bygget videre på dette fokuset ved opprettelsen av Adult Swim, en sendeflate med programmer myntet på eldre tenåringer og unge voksne, både animasjon og realfilm. Adult Swim var blant annet først til å vise *Cowboy Bebop* (Watanabe, 1998) i USA (Anime News Network, 2001), en anime-serie som blander science fiction, western, jazzmusikk, film noir og Hong Kong-

action. Serien kaster et voksent blikk på temaer som svik og forræderi, kameratskap og maskulinitet i en moderne verden med en overraskende tettpakket og likevel minimalistisk historiefortelling.

Cartoon Network bestemte seg etter hvert for å legge ned Toonami i 2008 (Anime News Network, 2008), men flaten ble fornyet i 2012 som en del av Adult Swim, og sender nå nesten utelukkende japansk animasjon. I tillegg til det som sendes av anime på TV, er også et stort antall anime-serier tilgjengelige gjennom strømmetjenester som Netflix og Crunchyroll. På femti år har anime blitt langt mer tilgjengelig, både på TV, hjemmevideo eller over nett, men dette gjelder i størst grad USA.

2.3 Anime i Norge

Det er skrevet overraskende lite om utbredelsen av anime i Norge. Det som finnes av artikler er stort sett nyhetsomtaler fra filmfestivaler, eller avisartikler som forundret seg over manga sin gryende popularitet på midten av 2000-tallet.

Manga fikk oppmerksomhet i Norge først i 2003, da Egmont Serieforglag og Schibsted (da Bladkompaniet) bestemte seg for å oversette og utgi japanske tegneserier på norsk. Dette fikk oppmerksomhet i flere av landets største aviser, spesielt fordi de unge heller valgte å lese manga enn norske tegneserier (Kilnes, 2005). Schibsted satset på antologibladet *Manga Mania* (Heesch, 2003-2005), en samling manga-serier som siktet seg inn på tenåringsdemografien (Holen, 2003). Egmont satset på den populære serien *Ranma ½* (Takahashi, 1987-1996), om en gutt som får jentekropp når han utsettes for kaldt vann. Seriene ble solgt både i tegneseriebutikker og i dagligvarehandler ved siden av andre tegneserieblader. Av de to forlagene var det Schibsted som satset mest på manga i Norge og utga norske versjoner av *Dragon Ball*, *Yu-Gi-Oh!* (Takahashi, 1996-2004) og *One Piece* (Oda, 1997-). De forsøkte seg også på en norsk variant av det populære antologibladet *Shonen Jump* (Heesch, 2005-2007) etter at *Manga Mania* ble lagt ned julen 2005 (Sætre, 2007). *Shonen Jump* ble tydeligvis heller ingen suksess, da utgivelsen av denne ble stanset i 2007 (ibid.).

Satsningen på manga i Norge ble tilsynelatende aldri så stor som forlagene håpet på, og nå er det lite manga å spore i de norske bladhyllene. Noe entydig svar er vanskelig å komme frem til, men en mulig hypotese er at norske dagligvarebutikker ikke var egnet for salg av manga. En manga-serie forteller sin historie i et føljetongformat, der ett kapittel bare er en liten del av en lengre historie. Flere kapitler blir samlet i en pocketbok, eller *tankobon*, på japansk. Om du går glipp av en bok mangler du dermed en bit av den helhetlige historien. Forlagene

utgav manga på samme måte som vestlige stripeserier, magasiner og ukeblader, slik at gamle manga-bøker ble fjernet fra hyllene da en ny kom ut. Hadde man ikke fått kjøpt forrige måneds utgivelse var det vanskelig å fylle tomrommet i samlingen, med mindre en bokhandel tilfeldigvis solgte de tidligere bøkene i serien.

I motsetning til manga, som fikk en del oppmerksomhet da det først kom ut på norsk, har ikke anime har gjort seg like bemerket. TV-kanaler som TV3 og TV2 sendte anime som en del av respektive morgenflater myntet på barn, men utover dette var det lite anime som ble vist i Norge før Cartoon Network ble tilgjengelig gjennom kabel-TV og digitale dekodere. TV3 og TV2 viste respektivt *Digimon Adventure* og *Pokémon* dubbet til norsk fra og med slutten av 1990-tallet. Begge seriene var i aller høyeste grad myntet på barn, i tillegg til å være basert på digitale leker. TV3 viste også animasjonsadapsjonen av de populære Transformers-lekene. Utover dette kan det også nevnes at en animert serie om Mummitrollet som gikk på NRK på 1990-tallet ble produsert og tegnet i Japan, hvilket kan klassifisere den som en anime-serie. Utover dette ble det aldri noen storsatsning på anime i Norge. Det som vises på TV blir som regel sendt i flater som retter seg spesifikt mot brede publikumsgrupper, som regel barn og barnefamilier.

Anime er heller ikke særlig utbredt på norske kinoer, men dette kan ha sammenheng med at det meste innenfor anime er TV-serier skapt kun for fjernsynsformatet. Langfilmer eller miniserier blir som regel sluppet rett på DVD. Dette gjelder ikke utelukkende for Norge eller USA, men også i Japan: «Anime in Japan in the late 1990s and beyond came to rely more on television as a distribution medium» (Clements & McCarthy, 2006, p. 95). Det er i serie- og videoproduksjon det er mer penger å hente enn i helaftens filmer. Hvis anime blir vist på norske kinoer må det være store nok kulturfenomener til at kinoene og distributørene kan tjene penger på det.

Da *Pokémon*-manien herjet på begynnelsen av 2000-tallet ble de tre første *Pokémon*-filmene vist på norske kinoer. Spillene, animasjonsserien og alle de andre spinoff-produktene var både populære og innbringende for den japanske spillgiganten Nintendo. Dermed gir det mening at disse filmene fikk norske kinopremierer. Utover dette er det sjeldent å se anime på norske kinoer. Filmene blir som regel vist kun på filmfestivaler for deretter å lanseres på hjemmevideo. Unntaket til dette er som regel filmene til Studio Ghibli, og da spesielt de som har blitt regissert av Hayao Miyazaki. Disse bryter som regel både sjanger- og alderskonvensjoner og kan like fullt nytes av både barn og voksne. Filmene hans har en egen tidløshet som kan ha bidratt til å gjøre dem mer interessante for et internasjonalt publikum.

Den første Miyazaki-filmen som ble vist på norske kinoer var *Chihiro og heksene* (*Spirited Away* på engelsk) i 2003 (Vestmo, 2003), to år etter filmens opprinnelige japanske premiere. I 2007 stod norske Oro Film bak en rekke lanseringer av Miyazakis filmer her i Norge (Vestmo, 2007), blant annet *Min nabo Totoro* (*My Neighbour Totoro*, 1988), *Kikis budservice* (*Kiki's Delivery Service*, 1989) og *Porco Rosso* (*Porco Rosso*, 1992). Disse ble alle dubbet til norsk, og siden da har flere av Studio Ghiblis nyere filmer fått norsk kinodistribusjon. *Arrietas hemmelige verden* (*The Secret World of Arrietty*, Yonebayashi, 2011) og *Møte på Valmueåsen* (*From Up on Poppy Hill*, Miyazaki, 2011) fikk også norsk kinodistribusjon. Hayao Miyazakis siste film *Vinden Stiger* (*The Wind Rises*, 2013) ble også vist på norske kinoer, denne gangen uten norsk dubbing, da filmen tar for seg langt mer voksne temaer enn hans foregående filmer.

2.4 Sjangre og demografi

Sjangerbredden i anime er like stor som, om ikke større enn, de fleste TV-serier og spillefilmer produsert i den vestlige verden. Fordi sjangerparaplyene også er så generaliserende, er det vanskelig å forklare en serie eller films innhold og tone ut fra én enkelt sjangerdefinisjon (Poitras, 2001, 34-35). Likevel hersker det enighet om bestemte sjangres tilknytning til anime.

Både Clements & McCarthy (2006, 567-568) og Poitras (2001, 34-35) omtaler science fiction som en sentral anime-sjanger, ihvertfall i moderne tid, og at startskuddet begynte med *Astro Boy*. Hvorfor Osamu Tezuka valgte å skape en science fiction-fortelling er det tilsynelatende uenighet om. Clements & McCarthy mener han gjorde det fordi han motsatte seg eventyrene og fantasihistoriene som dominerte japansk animasjon (2006, 567-568). Poitras på sin side påpeker at tidlig anime var spesifikt rettet inn mot gutter, og at «boys love science fiction» (Poitras, 2001, 34.). Det viktigste poenget som trekkes frem i begge bøker er at science fiction-scener er billigere å gjøre i tegnet format, i motsetning til en spillefilm:

Anime has favoured science fiction ever since (Astro Boy), not the least because more mundane genres can be less expensively reproduced with live-action, whereas the ability to integrate special effects so readily makes anime a better choice for greater, cheaper spectacle (Clements & McCarthy, 2006, p. 567).

Dette kan forklare produsentenes omfavnelse av så mange sjangertyper, som igjen fører til forvirring når man skal forsøke å klassifisere dem. Det er billigere å skape store, fantastiske, verdener i animert form enn fysisk form. Samtidig er det også lettere å skape en fiktiv virkelighet som virker troverdig, gitt at alt tegnes i samme stil. Spillefilmer er begrenset av hva

som er fysisk mulig å skape foran kameraet, samt teknologien som brukes til å skape datagenererte bilder. Med tegnede animasjonsfilmer har man ikke disse begrensningene, og kan enkelt skape uttrykk som inneholder kjemperoboter, demoner og ninjaer med superkrefter. Det eneste som setter grensene er skaperne og animatørens fantasier.

Det er ikke bare sjangerbetegnelsen som bestemmer innhold og tematikk, men også publikumsgruppen en serie er rettet mot. I likhet med de fleste anime-serier har betegnelsene på disse utgangspunkt i japanske tegneserier. Innhold og tema bestemmes som regel ut fra hvilken målgruppe som skal treffes, men deretter står manga-skapere meget fritt til å velge sjanger og handlingsforløp selv.

Før en manga-serie samles i *tankobon*-formatet blir den solgt som en større del av en antologiserie i et magasin. Ett enkelt manga-magasin inneholder som regel ett kapittel fra flere ulike serier hver uke eller måned, avhengig av hvor ofte bladet kommer ut. Dermed er det lett å følge med på mange forskjellige serier ved å kjøpe et enkelt magasin.

Det mest kjente, og uten tvil det mest populære, av disse magasinene er *Weekly Shonen Jump*, et manga-magasin opprettet i 1968 som fortsatt utgis på ukentlig basis og inneholder ulike manga-serier innenfor forskjellige sjangre. Det seriene i *Weekly Shonen Jump* har til felles er deres publikumsgruppe.

Shonen, avhengig av hvilke tegn som brukes til å skrive det, kan det bety «gutt», men også «første år». Som demografisk begrep refererer det til unge gutter, gjerne fra barneskolealder til sent i tenårene. *Shonen*-manga er rettet mot denne publikumsgruppen. *Shonen* har nesten blitt en sjanger for seg selv, da seriene som trykkes i *Shonen Jump* har mange fellestrekk som gjør dem identifiserbare som *shonen*-manga. Serienes fokus er som regel rettet mot action og humor framfor kjærlighet, og forhold mellom karakterene er sjeldent mer enn sterke vennskap. De fleste konflikter løses med en skikkelig slåsskamp, og de fleste karakterene har superkrefter som lar dem både bekjempe og utføre onde handlinger. Noen *shonen*-serier bytter ut slåsskampene til fordel for en idrett eller spill som fungerer som en metaforisk kamparena. *Dragon Ball* handler nesten utelukkende om slåsskamper, mens *Yu-Gi-Oh* kamper foregår i et samlekortspill. Hovedpersonen i en *shonen*-serie er som regel alltid en gutt, i samme alder som målgruppen, med unike evner innenfor et spesifikt felt. *Shonen*-serier kommer også med klare skiller mellom protagonist og antagonist, noe som settes på spissen i blant annet *Death Note*. Jeg vil gå ytterligere inn på det typiske innholdet i *shonen*-manga og –anime senere i oppgaven.

Shonens eldre ekvivalent kalles *seinen*, og er manga-serier rettet mot menn fra 18 år og oppover. Disse inneholder ofte mer eksplisitt vold og seksualitet enn *shonen*-serier, men

fokuserer samtidig på å gjøre forholdene mellom karakterene så realistiske som mulig. Karakterene får som regel ofte større rom til å utvikle seg og låses ikke til spesifikke arketyper som i *shonen*. Skillelinjene mellom *shonen* og *seinen* er ofte vanskelige å trekke, da mange *shonen*-serier også tar for seg temaer som kan passe inn i *seinen*-serier. En *seinen*-manga kan for eksempel ha et action-preg som minner om en *shonen*-serie, da forskjellene mellom de to sjangrene ikke alltid er like låst.

Shonen og *seinen* har sine kvinnelige motstykker i *shojo*, som betyr liten jente på japansk, og *josei*, som er japansk for kvinne. *Shojo*- og *josei*-serier fokuserer i langt større grad på romantikk, følelser og medmenneskelige forhold enn *seinen*- og *shonen*-serier, men skiller seg fra hverandre i hvordan dette fremstilles. *Shojo* har et langt mer idealistisk syn på romantikk, mens *josei*-serier ofte kan ta for seg langt mørkere temaer, for eksempel utroskap eller mishandling. Hverken *shojo*- eller *josei*-serier er utelukkende knyttet til spesifikke sjangre, og kan finnes innenfor alt fra fantasi og science fiction til forviklingskomedier.

Til tross for at demografibegrepene har hatt sitt utspring i manga har de blitt utbredt nok til å omfatte anime også. Fansider, distributører og strømmetjenester deler inn anime etter sjanger, demografi eller begge.

2.5 Oppsummering

Japansk animasjon har vokst seg stort i løpet av knappe hundre år, men det var først i 1963 anime skjøt fart, takket være *Astro Boy*. Siden da har anime vokst seg stort nok til å omfatte alle mulige sjangre og publikumsgrupper, og har til og med bidratt til å skape noen sjangerbetegnelser selv. Anime traff USA kun få år etter at *Astro Boy* var et faktum i hjemlandet, og det er denne serien som krediteres som den første japanske animasjonsserien som blir vist i USA. Likevel mener både fans og akademikere at storhetstiden i den vestlige verden først ble sparket i gang med Katsuhiro Otomos *Akira* i 1988. Anime dubbet om til engelsk ble mer utbredt på amerikanske TV-kanaler, og programflater som Toonami og Adult Swim bidro til å bringe anime til et bredt publikum i USA. I Norge er ikke anime like utbredt, og norske TV-kanaler viser generelt lite japansk animasjon. Norske kinoer er ikke stort bedre, men viser likevel Studio Ghibli-filmer dubbet til norsk da disse passer for både barn og voksne og har potensiale til å nå ut til et vidt publikum. Anime har ikke blitt like stor allemannseie i Norge som i USA eller Japan, men har likevel tilhengere som får sett serier og filmer via strømmetjenester og nettbutikker.

Sirkelen har blitt sluttet når det kommer til utviklingen av japansk animasjon. Etter å ha blitt påvirket av vestlige animasjonsserier og –filmer i så lang tid er det nå anime som er en inspirasjonskilde for vestlig animasjon, både når det gjelder form og innhold. Animasjonsserien *Avatar: The Last Airbender* (DiMartino & Konietzko, 2005-2008) henter trekk fra asiatisk kultur og mytologi, og har et visuelt preg som minner om *shonen*-serier, men likevel er amerikanske i opphav. Franske Marathon Production bruker også en anime-preget stil i flere av sine produksjoner. Samtidig som vestlige animasjonsserier har lånt mer og mer fra anime har anime fortsatt å utvikle seg i hjemlandet, og er enda en viktig del av japansk populærkultur.

3 Ninjaer, skolejenter og titaner – om karakterengasjement og anime

Dette kapittelet skal ta for seg karakterengasjement, og hvorfor tilskuere knytter seg til animerte rollefigurer på film og TV. Først vil jeg diskutere hvordan denne prosessen foregår i fiksjonsspillefilm, med utgangspunkt i Murray Smiths sympatistruktur fra *Engaging Characters* (1995). Deretter er det fruktbart å se på noen sentrale teorier om hva som skjer i tilskuerens møte med moralsk vanskelige hovedpersoner. Carl Plantingas *Moving Viewers* (2009), samt utvalgte kapitler fra Plantinga og Smiths antologi *Passionate Views* (1999) er viktige innenfor dette temaet. Da disse primært tar for seg møtet mellom tilskuere og film er det nyttig å også se på forskning som tar for seg karakterengasjement og TV-serier. Her er Jason Mittells bok *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (2013) et sentralt verk. Jeg kommer til å trekke inn eksempler fra både anime-serier og –filmer der det vil være aktuelt.

Begrepene «karakter», «figur» og «rollefigur» vil benyttes vekselvis i løpet av dette kapittelet. Alle tre brukes som en oversettelse av det engelske «character», som omfatter både den fysiske rollefiguren vi ser i en film og personlighetstrekkene til denne rollen.

En anime-serie som kan fortelle oss mye om karakterengasjement og –sympati er *Naruto* (Date, 2002-2007), en av verdens mest populære og lengstlevende *shonen*-serier i nyere tid. Serien er basert på Masashi Kishimotos tegneserie med samme navn. *Naruto* har blitt et verdensomspennende popkulturelt fenomen, med dataspill, leketøy, kosedyr og andre biprodukter som en del av markedsføringen.

Naruto Uzumaki er en ung ninja fra landsbyen Hidden Leaf (Konohagakure, på japansk, forkortes til Konoha), som er utstøtt av de andre beboerne i landsbyen og lever et liv i ensomhet. Dette er fordi en demonisk rev med ni haler er forseglet i Narutos kropp. Demonreven angrep Konoha da Naruto ble født, og den eneste måten å stanse demonen på var å forsegle den i den nyfødte gutten. Serien tar for seg hvordan Naruto takler motstand i hverdagen, blir en sterkere ninja, og får både venner og fiender som vil påvirke ham på ulike måter.

I likhet med andre *shonen*-serier er *Naruto* et omfattende verk, med mange rollefigurer å holde styr på. Likevel mister aldri serien sitt fokus på protagonisten. Med så mange hovedpersoner og bifigurer er det viktig at målgruppen føler seg engasjert av rollefigurene og deres historie, slik at deres interesse blir opprettholdt fra uke til uke. Dette er spesielt viktig for anime-serier som varer en stund, da de ofte må strekkes ut i såkalte «filler arcs». Disse er episoder laget for å utvide episodeantallet til en gitt serie. Grunnene for dette er mange, men

som regel finnes det to grunner for at slike fyllepisoder eksisterer: for å utvide fiksjonsuniverset og gi større innsikt i hvordan det fungerer, eller for å ikke ta igjen manga-serien.

De fleste anime-serier blir produsert mens manga-serien fortsatt er under produksjon. Fordi en tjue minutter lang episode kan dekke mer handling enn et kapittel i en ukentlig manga-serie er det ikke utenkelig at animasjonsserien tar igjen tegneserien den er basert på. Følgelig blir «fillers» produsert for å unngå at TV-serien tar pause. Andre anime-serier trekker ut tempoet i sine episoder slik at fremgangen i handlingen blir langt tregere. Dette gjøres som et alternativ til fyllepisoder. Både nye serier som *Naruto* og *Bleach* (Abe, 2004-2012) er skyldig i dette, men det er også klassikere som *Dragon Ball Z* (Nishio 1989-1996) og *Sailor Moon* (Sato, 1992-1993).

I mange fyllepisoder blir nye karakterer introdusert slik at seriens underholdningsverdi opprettholdes. De fleste *shonen*-serier har et stort fokus på ulike typer slåsskamper eller konkurranser. Derfor introduseres det ofte nye og sterkere motstandere som helten kan bekjempe. Disse er aldri spesielt viktige for selve hovedhandlingen, men er forsøksvis interessante og engasjerende nok til at man ønsker å se hva som skjer videre. Produksjonsselskapet tar det samtidig for gitt at hovedpersonene er engasjerende nok til å opprettholde publikums interesse.

3.1 Engasjerende karakterer og karakterengasjement

I følge Murray Smith er de følelsesmessige båndene vi knytter til fiktive figurer en viktig del av hvordan og hvorfor vi nyter narrativ film (Smith, 1995). En slik innlevelse i livene og personlighetene til ikke-eksisterende mennesker blir omtalt som identifikasjon med en fiktiv figur. Dette foregår ved at man ser en film og knytter seg selv til en eller flere bestemte karakterer på bakgrunn av verdier eller kvaliteter som stemmer overens med de vi selv besitter eller ønsker å besitte. Dermed kan vi ta del i rollefigurens emosjonelle opplevelser. Smith omtaler dette som «the ‘folk model’ [...] of spectatorial response to character» (Smith, 1995, 2). Det er en tolkingsmodell som brukes og forstås av de aller fleste, men som er lite omfattende, sammenhengende eller systematisk: «it produces a crude, dualistic model of response, in which we either identify, or we don't» (ibid., 3).

For å få bukt med en slik udefinert modell foreslår Smith et system som innebærer langt flere nivåer av engasjement med fiktive karakterer. Denne *sympatistrukturen* tar høyde for at det er mulig å knytte seg til og møte en fiktiv rollefigur på mange forskjellige måter. For å gjøre

dette må vi i første omgang konstruere et mentalt bilde av en fysisk person og dennes personlighetstrekk i møtet med en fiksjonsfortelling.

3.1.1 Konstruksjon av en karakter

Murray Smith definerer en karakter som den fiktive ekvivalenten til et handlekraftig menneske og argumenterer for at vår innlevelse i en fortelling avhenger av vår forståelse av *menneskelig handlekraft* (human agency) og personlighet. En fiktiv person er ikke bare en skikkelse vi ser bevege seg rundt på et lerret, men også en rekke personlighetstrekk, følelser og meninger som blir formidlet til oss på ulike måter i løpet av fortellingen. Smiths argument er at vi møter fiktive rollefigurer på samme måte som vi møter mennesker i det virkelige liv. Informasjonen vi blir tildelt om de vi møter lar oss konstruere et mentalt bilde av personen.

For å gjøre dette må vi gjenkjenne de vi møter som menneskelige vesener. Utgangspunktet for dette er syv kriterier Smith legger frem som det grunnleggende i et «person schema», eller personskjema. Et slikt skjema er et mentalt rammeverk som lar oss tolke erfaring og skape forventninger til det vi møter. For at noen skal fylle en sosial rolle må de oppfylle disse syv punktene i personskjemaet:

1. en individualisert menneskekropp som eksisterer kontinuerlig i tid og rom
2. sansemessig aktivitet, inkludert selvbevissthet
3. bevisste tilstander, for eksempel oppfatninger (beliefs) og begjær
4. følelser
5. evnen til å bruke og forstå et naturlig språk
6. kapasitet til selvdrevne handlinger og selvfortolkning
7. potensiale for karaktertrekk (traits), eller vedvarende kjennetegn (Smith, 1995, 21)

Fordi disse punktene er så åpne og generelle er de godt egnet til å forklare hvordan vi konstruerer et mentalt bilde av en fiktiv karakters personlighet og psykiske trekk. Basisskjemaet blir fylt ut og revidert avhengig av hva slags data vi blir gitt. Dette gjelder ikke utelukkende for vår mottakelse og bedømmelse av fiktive figurer, men også mennesker vi møter i det virkelige liv.

Mengden informasjon vi får tildelt om en gitt rollefigur bestemmes av tekstforfatterne, som kan ønske en gitt tolkning av en bestemt karakterer i vårt møte med teksten. Til tross for dette er det ikke alltid publikums konstruksjon av en rollefigur samsvarer med den tekstforfatteren forsøker å fremme. Leseren benytter seg av sine egne fordommer, erfaringer

og personlighetstrekk under tolkningsprosessen, og dette påvirker tolkningsprosessen på ulike måter. En rollefigur som fremstilles som svak og lite handlingskraftig kan fremkalle både sympati og irritasjon hos tilskueren, avhengig av hvilke faktorer som påvirker tolkningsprosessen. Et godt eksempel på dette er den kvinnelige ninjaen Sakura Haruno i *Naruto*.

Når Sakura introduseres i begynnelsen av serien fremstod hun for mange, meg selv inkludert, som lite sympatisk og generelt vanskelig å like. Sammenlignet med sine lagkamerater, Naruto Uzumaki og Sasuke Uchiha, var hun en lite selvsikker og ofte handlingslammet person, som til stadighet måtte beskyttes av andre mennesker. I en shonen-serie med så mye fokus på slåsskamper, store personligheter og handlekraftighet ble Sakuras manglende evne til å slåss, og tendens til å bryte sammen i gråt, sett på som lite tiltalende karaktertrekk. På grunn av dette hadde karakteren et godt utgangspunkt for å gjennomgå vekst og dermed bli mer tiltalende for *shonen*-demografien.

I episode 32, *Sakura Blossoms*, tar Sakura et oppgjør med den hun engang var, og blir deretter en mer aktiv karakter med større grad av handlekraft enn tidligere. Denne utviklingen vedvarer i løpet av seriens gang, og når handlingen tar et toårig byks framover i tid, har Sakura blitt en høyst kapabel ung kvinne, i stand til å stå imot det aller meste, samtidig som hun klarer å opprettholde sin kvinnelighet.

Sakura er ikke bare interessant å se på i en ren karaktermessig kontekst. Hun kan også sies å ha betydning utover hennes rolle i *Naruto*. Fornavnet hennes er det japanske ordet for kirsebærblomsten, en plante som har inntatt rollen som selve symbolet på Japan og japansk kultur. I likhet med Japan vokser hun seg sterkere og mer selvdrevet over tid, og beror mindre på de rundt seg for støtte og hjelp. Japan har gjennomgått en lignende vekst i etterkrigstiden og har de siste tretti årene blitt en ledende utvikler av maskinvare og programvare til datamaskiner. Sakura er ikke den eneste referansen til japansk kultur som finnes i *Naruto*. Den tidligere nevnte demonreven er basert på de magiske *kitsune*-revene fra japansk mytologi, og i løpet av serien dukker det opp lignende demoniske vesener basert på japansk mytologi og den kinesiske zodiaken.

Personskjemaet beskriver det grunnleggende i hvordan vi forstår, tolker og konstruerer fiktive karakterer, men Murray Smith mener også at vår forståelse av ikke-menneskelige rollefigurer skjer med utgangspunkt i personskjemaet og menneskelig handlekraft: «We often make sense of non-human agency using the person schema» (Smith, 1995, 24). Vi knytter oss blant annet til dyr som, til tross for at de kun oppfyller deler av personskjemaet, utfyller nok av punktene til at vi anser dem som handlingskraftige vesener. Dette gjør oss tilbøyelige til å

knytte oss til filmprotagonister som er dyr. *Homeward Bound: The Incredible Journey* (Dunham, 1993), en film om to hunder og en katts reise over Rocky Mountains-fjellene, spiller på vår evne til å knytte oss til dyrehelter. Filmskaperne har valgt å fylle ut alle punktene i personskjemaet ved å la dyrene kommunisere med hverandre via stemmer som har blitt dubbet inn i ettertid. Det er tross alt en barnefilm. Likevel er det mulig å anta at filmen ville fungert like godt uten de pålagte stemmene fordi dyr utfyller brorparten av punktene i personskjemaet og kan derfor tolkes som handlekraftige vesener med følelser og personlighet.

De samme tolkningsprosessene som lar oss sympatisere med dyrehelter iverksettes av animasjonsfilmer. En animert rollefigur oppfyller strengt tatt alle de syv punktene i personskjemaet. Likevel mangler animasjonsfilmer noe som er en sentral del av spillefilmer. Animerte bilder og scener er ikke indeksikale. Som tilskuere vet vi, i de aller fleste tilfeller, at et filmkamera har filmet en skuespiller, omringet av fysiske kulisser, som har spilt sin rolle foran kameraet. Lys har truffet denne skuespilleren og festet seg på filmstripen. Bildet er et indeksikalt bevis for at noen har vært fysisk tilstede i et rom. Denne samme typen bevis får vi ikke i en animasjonsfilm. De tegnede bildene er fysiske bevis på at noen har tegnet en figur på papir eller i et dataprogram. Disse tegningene har blitt satt sammen etter hverandre for å skape illusjonen av bevegelse. Smith åpner for muligheten for innlevelse, sympati og identifikasjon med animerte og umenneskelige karakterer, men hans materiale er primært fokusert på rollefigurer i spillefilmer framfor roboter, dyr eller tegnede mennesker. Indeksikalitet er dermed ikke en nødvendighet for å skape karakterengasjement, såfremt karakterene oppfyller punktene i personskjemaet.

3.1.2 Sympatistrukturen

Murray Smith beskriver filmens rollefigurer, og tilskuerne som møter dem, som essensielle deler av den hverdagslige identifikasjonsmodellen. Ved å redefinere denne modellen, og de trinnene den består av, mener han vi kan skape en mer systematisk forklaring på hvorfor vi får emosjonelle og sympatiske reaksjoner på fiktive hendelser og karakterer. Fremfor å bruke et så unøyaktig begrep som «identifikasjon», foreslår Smith at det er mulig å bryte identifikasjonsmodellen ned i tre mer presise konsepter: *gjenkjennelse* (recognition), *tilknytning* (alignment) og *tilpasning* (allegiance). Disse tre henger systematisk sammen og utgjør det Murray Smith kaller *sympatistrukturen*. Det er denne som fører til at vi føler et karakterengasjement og bidrar til å knytte oss til bestemte rollefigurer. Sympatistrukturen må også suppleres med empatiske fenomener som affektiv etterligning og følelsesmessig simulering for å kunne skape en omfattende teori om identifikasjon.

Hver del av sympatistrukturen fungerer i samhandling med de andre for å skape et karakterengasjement, og beskriver en del av den narrative strukturen som knytter seg til rollefigurene. Dette er en samarbeidsprosess mellom filmen og tilskueren: «the concepts of recognition, alignment, and allegiance denote not just inert textual systems, but responses, neither solely in the text nor solely in the spectator» (Smith, 1995, 82). Dette er for å skille Smiths modell fra den beryktede injeksjonsmodellen, der tilskueren anses som inaktive mottakere av filmens budskap fremfor kritiske tilskuere som kan delta i dialog med teksten.

Den første delen av sympatistrukturen, *gjenkjenning*, omfatter tilskuerens konstruksjon av en karakter ut fra elementer i teksten som beskriver en individualisert menneskelig skikkelse. Dette prinsippet knytter seg opp til personskjemaet beskrevet ovenfor. Som tilskuere gjenkjenner vi en karakter som noe menneskelignende fordi vedkommende har menneskelige trekk, både fysisk og psykisk. Vi forstår samtidig at en fiktiv karakter er akkurat det, fiktiv, og ikke annet enn en samling med beskrevne trekk. Likevel antar vi at disse trekkene vil samsvare med trekk vi kan finne i personer i den virkelige verden (ibid.). Dette lar oss behandle rollefigurene vi blir presentert for som om de fysisk eksisterer i det fiktive universet en tekst presenterer for oss oss. I følge Smith har *gjenkjenning* fått minst oppmerksomhet av de ulike formene for karakterengasjement, fordi det blir sett på som en innlysende og fenomenologisk automatisk prosess. Dette kan være fordi det er noe som skjer hver dag og at vi derfor ikke tenker over at de samme prosessene vi bruker på å lese og tolke andre mennesker i det daglige også brukes når vi møter fiktive figurer i en fiksjonstekst.

Tilknytning omfatter hvordan tilskueren blir plassert i forhold til en rollefigur, og dermed får eksklusiv tilgang til deres handlinger, tanker og følelser. Smith sammenligner det med Gérard Genettes begrep fokaliserings, som forklarer hvordan en fortelling gir oss informasjon om selve handlingen gjennom rollefigurene. I følge Murray Smith er det dette som knyttes til identifikasjon med en karakter. Identifikasjon styres av hvilken tilgang vi har til informasjon om en gitt karakter. Jo flere trekk vi kan gjenkjenne i en karakter og oss selv, jo større sjanse for at identifikasjon vil finne sted.

Smith foreslår at *tilknytning* er et paraplybegrep for to sammensveidede funksjoner, som skaper en *tilknytningsstruktur* (structure of alignment) for tilskueren. *Tilknytning i tid og rom* (spatio-temporal attachment) tar for seg hvordan teksten fysisk plasserer tilskuerens blikk i henhold til én eller flere rollefigurer. *Tilknytning i tid og rom* alene skaper ikke nødvendigvis sympati og medhold med en karakter. En nitti minutter lang film der en mann sitter i en stol og leser stille for seg selv er verken en god historie eller noe som frembringer sympati. Personens

handlinger, derimot, som vi får overvære takket være tid/rom-tilknytning kan bidra til å skape sympati eller antipati hos tilskueren. Handling reflekterer som regel holdninger og vi kan vite mye om en rollefigur ut fra hvordan de oppfører seg i bestemte situasjoner.

Det samme gjør det Smith beskriver som *subjektiv tilgang* (subjective access), som bestemmer hvilken grad av innblikk vi får til en karakters subjektivitet. Med dette menes i hvilket omfang vi vet hva en karakter vet og kan vite, samt hva de tenker og føler. Dette vil variere fra person til person innenfor fortellingen, men også mellom fortellingene. Om antagonisten er like viktig som protagonisten vil tilskuernes tilknytning til karakterene reflektere dette.

Subjektiv tilgang blir ikke utelukkende formidlet gjennom det visuelle, men også gjennom lyd. Vi kan i mange tilfeller direkte høre hva en rollefigur tenker. Innenfor animasjon brukes dette ofte til å understreke hva noen tenker og føler om en gitt situasjon. I *shonen*-serier er indre monologer utbredt både hos protagonister og antagonister. Hva som blir formidlet gjennom en slik monolog varierer fra karakter til karakter, og det er stort sett protagonistene som får fullt utbytte av en slik form for subjektiv tilgang. Anime har også lettere for å visualisere tilbakeblikk og minner enn det realfilm har, da tegninger gjør det enklere å fremstille figurene i sine yngre dager. Mange anime-serier benytter seg av tilbakeblikk i stor grad, både for å minne tilskueren på hva som har skjedd tidligere, men også for å formidle informasjon om en rollefigur.

Det siste trinnet i sympatistrukturen, *tilpasning*, er tilskuerens moralske vurdering av en karakter basert på informasjonen som har blitt gjort tilgjengelig gjennom gjenkjennelse og tilknytning. I følge Murray Smith er vi her nærmest det som i dagligtalen menes med identifikasjon med personer og karakterer. Tilpasning avhenger av at tilskueren har pålitelig tilgang til en karakters sinnstilstand, at tilskueren forstår konteksten for rollefigurens handlinger, og at det blir gjort en moralsk evaluering av personen basert på denne kunnskapen. Disse evalueringene er av både kognitiv og affektiv art, påpeker Smith. Blir vi irritert over en bestemt handling har vi mentalt kategorisert den som uønsket eller skadelig for noen og vi blir dermed affektivt opphisset av kategoriseringen vi kommer frem til. På bakgrunn av slike evalueringer skaper tilskueren mentale strukturer som karakterene rangeres i, ut fra personlige preferanser.

Murray Smith mener at musikk, handlinger og ikonografi er spesielt fremtredende faktorer som bidrar til vår moralske orientering. Hvis vi gjennom gjenkjennelse og tilknytning utelukkende får se en karakter drepe uskyldige mennesker tilsynelatende uten grunn, er vi mer tilbøyelig til å føle antipati enn sympati. Derimot burde det være mulig for oss å føle fascinasjon

for umoralske karakterer i film og fjernsyn, noe Murray Smith åpner for, men ikke går i dybden på i sin opprinnelige modell.

I *Naruto*, som i andre *shonen*-serier, introduseres nye rollefigurer med varierende viktighet for handlingen støtt og stadig. Flere av disse har overraskende tragiske bakgrunner i et ledd for å skape karakterengasjement og –sympati. Jeg ønsker å trekke frem tre av disse for å illustrere hvordan karaktersympati kan skapes i en anime-serie. De tre er Naruto, protagonisten, Gaara, en stadig tilbakevendende bifigur, og Orochimaru, seriens første primærantagonist. Grunnen til at jeg velger ut akkurat disse tre er deres lignende bakgrunn, og måten den påvirker deres respektive personligheter og veivalg i livet.

Fordi Naruto er protagonisten i serien er det han publikum er knyttet til, både når det gjelder tid/rom-tilknytning og subjektiv tilgang. Vi er ikke utelukkende bundet til ham hele tiden, men fordi han er protagonisten får han mest oppmerksomhet. Gjennom tilbakeblikk, dialog og hans indre monolog får vi vite at han ikke bare er foreldreløs, men også hatet av befolkningen i Konohagakure på grunn av demonreven som er forseglet i kroppen hans. Som en respons på dette har han utviklet en utagerende, tøysete og hyperaktiv personlighet som skjuler de vonde følelsene han bærer inni seg. I løpet av handlingen ser vi Naruto vokse seg sterkere og bli mer moden, samtidig som han holder på kvalitetene han hadde i begynnelsen av serien. Gjennom hardt arbeid, rått talent og smittsomt humør skaffer han seg flere og flere venner, samt også tilskuerens sympati. Den tragiske bakgrunnshistorien, og hans ubøyelige vilje til å gjøre det riktige og aldri gi opp, skaper en karakter man kan beundre og sympatisere med. Samtidig tar tilskueren del i Narutos oppturer og nedturen som kan bidra til å styrke vår tilpasning i hans favør da vi får se han overvinne sine negative sider og bli et bedre menneske som resultat av det.

Når vi møter Gaara for første gang er han en overraskende kynisk og blodtørstig gutt, som utelukkende finner glede i å terrorisere andre. Han dreper uskyldige mennesker uten grunn og lever tilsynelatende kun for sin egen del. Fordi vi er tilknyttet til protagonistens fordel opplever vi Gaara gjennom hans øyne. De få gangene vi får en tid/rom-tilknytning til Gaara får vi ikke nok informasjon om hvem han er eller hvorfor han har blitt slik han er. Tilskueren skal frykte trusselen Gaara utgjør for protagonistene, og reagere med antipati på hva han gjør mot de han møter. I beste fall kan man reagere med fascinasjon for hvem han er, og hvorfor han har blitt slik. Det er først når vi får vite Gaaras bakgrunnshistorie at vår antipati kan forandres til sympati.

Gaara og Naruto deler bakgrunn i det at begge har et demonisk vesen forseglet i seg, og som konsekvens av dette ble de hatet av landsbyen sin for omstendigheter utenfor deres

kontroll. Der Naruto på sin side utviklet sin utagerende og tøysete personlighet, ble Gaara langt mer innesluttet og følte ingen tilknytning til andre enn seg selv. Det hjalp heller ikke at hans egen far, mannen ansvarlig for at demonen ble forseglet i Gaara, sendte snikmordere for å ta livet av ham da Gaara var seks år gammel. Attpåtil viser det seg at én av disse snikmorderne var Gaaras egen onkel, som avslører at Gaaras mor hatet ham og ønsket hevn mot landsbyen deres. Dette bidro til å utvikle Gaaras sosiopatiske og ondskapsfulle personlighet. Som om det ikke var nok lider han av ekstrem søvnmangel som en konsekvens av demonen inni ham.

Bakgrunnsinformasjonen vi får om Gaara blir levert både gjennom samtaler med andre rollefigurer, men også gjennom personlige tilbakeblikk fra Gaaras synspunkt. Midt i en slåsskamp mot Naruto får vi en lang sekvens som gir eksplisitte detaljer fra Gaaras fortid i et forsøk på å skape sympati for den unge ninjaen. Den tragiske bakgrunnshistorien unnskylder ikke nødvendigvis de grusomme handlingene vi har sett ham gjøre, men det bidrar til å kontekstualisere Gaaras personlighet, og forklare hvorfor han har et så forvridt syn på sine omgivelser. Det tvinger oss likevel til å forandre bildet vi allerede har konstruert av Gaara, og deretter se ham i et mer sympatisk lys enn tidligere.

Fordi vi allerede forstår Naruto har vi lettere for å forstå hvorfor Gaara har blitt slik han er når det blir forklart. Dermed blir det også lettere å føle sympati med ham. Som tilskuere blir vi også vitne til en forandring av Gaaras personlighet etter sammenstøtet med Naruto. De knytter bånd på grunn av deres lignende bakgrunnshistorier og blir etter hvert gode venner.

Gaara inspireres av Naruto til å leve livet annerledes og forsøker deretter å inspirere andre til å leve bedre liv. Når Gaara dukker opp igjen senere i serien har han forandret seg til det bedre, og er blant annet villig til å ofre livet for å beskytte en tidligere motstander han en gang forsøkte å ta livet av. Dette skaper et nytt bilde av Gaara, og rekonstruerer han som en person som ønsker å gjøre opp for sine tidligere handlinger. Vår antipati vendes om til et positivt engasjement for rollefiguren når vi får vite om hans tragiske bakgrunnshistorie, men vårt engasjement blir enda sterkere når vi ser at han ønsker å forandre livet sitt til det bedre. I likhet med Naruto ser vi han overvinne negativiteten rundt seg og snu om på tilværelsen.

Naruto og Gaara deler karakterparalleller med seriens første virkelige antagonist og trussel Orochimaru. Alle tre har måttet lide grunnet tapet av familiemedlemmer da de var barn, og alle har søkt etter erkjennelse fra sine omgivelser på ulike måter. I motsetning til Gaara og Naruto var Orochimarus en hardtarbeidende ung mann hvis talent ble anerkjent av andre mennesker. Han ble omtalt som et vidunderbarn av både sin læremester og sine jevnaldrende. Orochimaru hadde samtidig en sadistisk og forskrudd personlighet, og ble etter hvert besatt av

død og reinkarnasjon. I motsetning til tilfellet Gaara får vi aldri et klart svar på hvorfor eller hvordan Orochimaru ble så hensynsløs.

Orochimaru viser aldri tegn til sympatiske trekk utover det faktum at han er foreldreløs. De menneskene han ser ut til å bry seg om er kun brikker i hans spill som skal brukes når tiden er riktig. Dette innebærer blant annet eksperimenter på både levende og døde mennesker i et forsøk på å finne løsningen på livets hemmeligheter. I likhet med mange antagonister i anime er Orochimaru skapt for å være så usympatisk som overhodet mulig, uten muligheter for å forandre seg selv til det bedre. Selv hans indre monolog er preget av egoisme, hensynsløshet og mangel på medfølelse med andre mennesker. Den eneste han ser ut til å bry seg om bortsett fra seg selv er assistenten Kabuto Yakushi, en ninja med ekspertise innenfor medisin, som blant annet hjelper ham med å utføre eksperimentene hans. Forholdet til Kabuto fremstår likevel som det en sektleder har til sine følgere, der Kabuto utelukkende fungerer som en slags tjener framfor en likemann.

Sympatiststrukturen forklarer hvordan vi kan føle *for* en fiktiv rollefigur, men innebærer ikke at tilskueren kopierer trekkene, erfaringene og tankene til en karakter. Våre følelser for en karakter er sympatiske framfor empatiske. Dette er fordi sympati er en asentral respons, mener Smith:

In sympathizing with the protagonist, I do not simulate or mimic her occurent mental state. Rather, I understand the protagonist and her context, make a more-or-less sympathetic or antipathetic judgement of the character, and respond emotionally in a manner appropriate to both the evaluation and the context of the action (Smith, 1995, 86).

Likevel er det viktig at sympatiststrukturen suppleres med begreper som tar høyde for empatiske fenomen, mener Smith, for å få en mer helhetlig teori om identifikasjonsprosessen. Til tross for at empati er, ifølge Murray Smith, et forvirrende vitenskapelig konsept, finnes det en konsensus om hvilke fenomener som forstås som empatiske:

These phenomena all pertain to reactions we have to the states of others, which are distinct from sympathy in that they do not require the perceiver to share any values, beliefs, or goals with the perceived (Smith, 1995, 96).

Det er ikke nødvendig å dele et individs verdier eller personlige mål for å føle empati med dem. På samme måte som sympatiststrukturen kan også empati brytes ned i ulike prosesser: *emosjonell*

simulering, som er en frivillig respons, og *affektiv mimikk* og *autonomiske reaksjoner*, som er ufrivillige reflekser (ibid.).

Emosjonell simulering innebærer at vi etterligner reaksjonene og følelsene til de vi observerer for å kunne forutse deres handlinger. Vi forsvinner ikke fullstendig inn i en annen persons sinnstilstand, men projiserer oss selv inn i deres situasjon for å danne en hypotese om hva de føler. Smith beskriver emosjonell simulering som en form for affektiv prøving og feiling, som vi bruker til å bygge opp et bilde om andres tilstand: «For in simulating an emotion or any other intentional state, we are not mere recognizing or understanding it, but centrally imagining it» (Smith, 1995, 98).

Affektiv mimikk er den ufrivillige etterligningen av andre personers emosjonelle tilstander. Denne etterligningen kan både være fysisk og psykisk. Blant annet kan vi etterape andre menneskers smil eller latter, men vi kan også begynne å gråte sammen med andre mennesker selv om vi ikke kjenner utgangspunktet for sorgen. Dette er fordi vi forstår at visse ansiktsuttrykk speiler spesifikke emosjonelle tilstander. Smith grupperer ufrivillige muskelreaksjoner som en form for affektiv mimikk. Slike reaksjoner er typisk for skrekkfilmer, når vi skvetter av en høy lyd eller en uventet hendelse. I stedet for å stamme fra vår investering i en rollefigur, oppstår slike reaksjoner i respons på det audiovisuelle miljøet en karakter eksisterer i, mener Smith.

De empatiske fenomenene som er beskrevet ovenfor fører til at vi metaforisk smittes av andre menneskers følelser. Såkalte *empaticener* (scenes of empathy) (Plantinga, 1999, 239) bidrar til å skape en slik emosjonell smitteeffekt ved å fokusere utelukkende på det menneskelige ansikt, dette for å framprovosere empatiske følelser i tilskueren. Et nærbilde brukes til å kommunisere en persons følelsesmessige tilstand, og på grunn av emosjonell simulering og affektiv mimikk gjenkjenner, og etterligner, vi denne tilstanden. Slike empaticener brukes spesielt ofte i *shonen*-anime, da disse seriene inneholder rollefigurer med voldsomme følelsesregistre. Grunnleggende følelser som frykt, hat, glede, sorg, og sinne føles tilsynelatende ekstra sterkt av en *shonen*-protagonist. Fordi det er tegnede framfor levende bilder blir det lagt ekstra fokus på å formidle en karakters sinnstilstand gjennom deres ansiktsuttrykk. De store, uttrykksfulle, øynene til en anime-figur brukes her til sin fulle rett, i tillegg til at vi får høre personens indre tanker via en monolog.

Den menneskelig stemmen vi får høre i monologen er med på å forankre karakterene i situasjonen rundt dem og fungerer som et supplement til det visuelle. Dette er noe som henger igjen fra manga, der tankemonologer er like utbredt som samtaler mellom figurene. I anime fungerer disse tankemonologene som en emosjonell smitteeffekt sammen med nærbilder av

figurenes ansikt. Vi oppfatter karakterens følelser ved å observere et uttrykksfullt ansikt, og høre deres indre stemme. Lyden av en menneskestemme er også et av få indeksikale elementer som finnes i animasjon. Vi kan med sikkerhet vite at noen har stått i et studio for å spille en rolle og la sin stemme bidra til å bringe en rollefigur til livs. Likevel kan vi ikke være sikre på hverken kjønnen eller alderen til de som stemmegir en figur. Det er vanlig innenfor animasjon at roller kan spilles på tvers av kjønn. Kvinnelige skuespillere spiller som regel prepubertale gutter, og stemmeskuespillere generelt spiller roller på tvers av alder, gitt at de har riktig stemmetype til en bestemt rolle. I likhet med bildeindeksikalitet tror jeg ikke dette har mye å si for vårt eget karakterengasjement. En stemmerolle er som regel nøye valgt ut og regissert slik at den skal stemme overens med karakteren, og bringe ekstra liv til figurens personlighet. Godt stemmeskuespill er en viktig del av vårt engasjement med en rollefigur, og som regel det første tilskueren fester seg til etter det rent visuelle ved figuren. Derimot kan dårlig stemmeskuespill føre til fravær av sympati da det bidrar til å bryte ned illusjonen en animefilm eller serie forsøker å skape.

3.1.3 Vrang tilpasning

Det er likevel ikke nødvendig at en umoralsk karakter må lide eller vise sterke følelser for at vi skal føle en tilknytning til vedkommende. I en artikkel argumenterer Murray Smith for hvorfor tilskuere føler interesse for representasjoner av det moralsk perverterte. Såkalt *vrang tilpasning* (perverse allegiances) (Smith, 1999, 222), skjer fordi en rollefigur har asosiale eller umoralske trekk, sier Smith. Likevel mener han at dette er et ganske sjeldent fenomen, og at vi føler sympati og tiltrekning til umoralske karakter *til tross for* at de gjør ondskapsfulle og forkastelige ting. En «korrekt» vrang tilpasning kommer av at vi finner personen tiltalende *fordi* de gjør forkastelige ting: «We do not sympathize with the murderer because he is subsequently beaten up, but because he murders» (Smith, 1999, 223).

Smith foreslår heller at vi liker umoralske rollefigurer fordi vi velger å se bort fra deres lugubre sider. De kan for eksempel være attraktive, karismatiske og intelligente, i tillegg til å være ondskapsfulle. Smith trekker frem Hannibal Lecter fra *The Silence of the Lambs* (Demme, 1990) som et eksempel på dette: «In spite of Lecter's taste for human livers and other body parts, he is on many occasions charming, witty, urbane, genteel, and learned» (Smith, 1999, 226). Lecter presenteres samtidig som den mindre av flere onder når han sammenlignes med de andre innsatte på kriminalsykehuset. I følge Smith liker vi Lecter fordi han innehar mange gode kvaliteter vi gjerne vil se i oss selv. Samtidig blir vi distansert fra karakteren når vi ser Anthony Hopkins leve seg inn i rollen. Denne lekenheten, som Murray Smith kaller det, bidrar

til å forsterke uvirkeligheten i det vi ser på, og dermed gjøre det lettere for oss å like den umoralske morderen og kannibalen Hannibal Lecter.

I tillegg til dette lar vi oss fascinere av det bisarre og forferdelige. Dette fører ikke nødvendigvis til sympatiske følelser for umoralske karakterer, men kan fungere som en publikumsattraksjon på sin egen måte. Smith fokuserer spesifikt på David Cronenbergs *Shivers* (1975), der parasitter gjør mennesker til «sex zombies» (Smith, 1999, 235), men jeg tror fascinasjon for det merkelige og forferdelige kan være en drivkraft for karakter-engasjement rent generelt. For å ta tak i Smiths eksempel om Hannibal Lecter, så lar vi oss ikke bare sjarmere og sympatisere med psykopaten, men også fascinere av ham. Hvem han er, hvor han kommer fra, og omstendighetene som gjorde han til den han er blir aldri avslørt, og gjenstår som et av filmens store mysterier. Dette gjør han til en interessant figur i sin egen rett, samt offer for spekulasjon og diskusjon fra tilskuernes side om hvem han er og hvor han kommer fra.

Vrang tilpasning skjer også i anime, og er spesielt utbredt i både *shonen*- og *seinen*-serier. Dette kan være fordi antagonistene blir fremstilt med bestemte sympatiske trekk, i likhet med Hannibal Lecter, eller fordi de regelrett nyter det faktum at de er onde og hensynsløse. Slike antagonister er det anime-kritiker Hope Chapman omtaler som «deliciously evil villains»:

In the back of our minds we all want these wicked juggernauts to win, or maybe just hang around some more so they can scare us. These are the deliciously evil villains: they make being bad look so good (Chapman, 2011)

Som regel har ikke slike antagonister spesielt mange sympatiske trekk, men virker tiltrekkende på grunn av deres sterke personligheter, karismatisk fremtoning og mystiske bakgrunner. Forskjellene mellom dem er store, men det de alle har til felles er deres tilsynelatende uendelige hensynsløshet og kapasitet til å utføre grusomme handlinger. De er ofte maktsyke, ambisiøse, nihilistiske, og sjeldent lojale mot noen andre enn seg selv, men likevel har de en tiltrekning det er vanskelig å se bort fra. Orochimaru fra *Naruto* er et meget godt eksempel på en slik antagonist i tillegg til Frieza fra *Dragon Ball Z*, Sosouke Aizen fra *Bleach* og Vicious fra *Cowboy Bebop*. De er alle hensynsløse og ondskapsfulle antagonister som i stor grad ikke er ute etter annet enn å fremme sine egne mål. Dette gjør de enten ved å manipulere andre rundt seg, ved å være den sterkeste, eller ved å være mer villig til å utføre grov vold enn protagonistene. Til syvende og sist må de se seg slått av seriens respektive protagonister, men slike antagonist-roller er alltid til stede lenge nok til at de skaper fascinasjon og engasjement hos tilskueren.

3.2 Langsiktig karakterengasjement

En fordel fjernsynsserier har framfor film er muligheten en tilskuer har til å utvikle et langsiktig engasjement med figurene. Fjernsynsserier lar oss være sammen med en karakter over lengre tid, og manusforfattere vet å utnytte dette ved å stadig mate oss med mer informasjon om de vi ser på skjermen. Hvorvidt slikt fører til en spesifikk utvikling av karakteren eller ikke kommer an på om en serie forteller små historier gjennom enkeltepisoder, eller formidler en lengre historie over flere episoder og sesonger.

Denne formen for historiefortelling fører ofte til at tilskuere knytter seg ekstra sterkt til rollefigurene og utvikler såkalte *parasosiale forhold*. Ifølge fjernsynsforsker Jason Mittel (2013) er ikke dette et nytt fenomen, men har røtter helt tilbake til 1950-tallet. Slike parasosiale forhold mellom fiktive rollefigurer og virkelige mennesker blir ofte kategorisert som usunt, men Mittel mener også at det kan anses som en aktiv, deltagende del av mediekonsum, der fans lar en medietekst bli en del av deres liv.

Ifølge Mittel vil et slikt karakterengasjement opprettholdes selv når en fjernsynsserie tar pause mellom sesongene, og ofte resultere i såkalte *paratekstuelle utvidelser* (paratextual extensions) for bestemte rollefigurer. Fanfiction, tekster av og for fans basert på et eksisterende fiksjonsunivers, er én av mange slike paratekstuelle utvidelser. Fanfiction lar tilhengere av et fiksjonsunivers tolke og utvide universet på nye måter enn opphavspersonene. Såkalt «relationshiping» er spesielt populært, der man setter to rollefigurer sammen i et romantisk forhold, uavhengig om disse to er romantisk interessert i hverandre i opphavsmaterialet. Innenfor fanfiction blir dette noen ganger tatt et skritt videre, der man setter seg selv i et romantisk forhold med en fiktiv rollefigur. Anime-kretser har utviklet et eget begrep for akkurat slike forhold. «Waifu» og «hasubando» (Know Your Meme, 2010) har på 2000-tallet blitt en måte å stemple en spesifikk karakter som sin personlige favoritt. Det må nevnes at dette ikke nødvendigvis er standard praksis for alle tilhengere av en fiksjonsserie, men praktiseres som regel kun av de spesielt dedikerte.

Mittel mener langsgående fjernsynsserier oppfordrer til parasosiale tilknytninger: «the more time we spend with particular characters, the more we extend that time through hypothetical and paratextual engagement outside of the moments of watching a program» (Mittel, 2013). Slike tilknytninger oppfordres blant annet ved at bestemte episoder fokuserer utelukkende på bestemte rollefigurer, og forteller deres historie. Innenfor anime er dette både vanlig og uvanlig, avhengig av typen serie. *Bleach* og *Naruto* har så store rollelister at det kun er de viktigste karakterene som får hovedfokuset, og da ofte i grove trekk. Seinen-serier som

Cowboy Bebop eller *Trigun* (Nishimura, 1998), som har et mindre karaktergalleri, kan utdype og utvikle sine hovedpersoner i langt større grad.

I *Trigun* er brorparten av fokuset på hovedpersonen Vash, og det er ham vi tilbringer mest tid med og blir best kjent med. *Cowboy Bebop*, på sin side, knytter tilskueren til fire ulike hovedpersoner som viet omtrent like mye tid og oppmerksomhet. Tilskueren får tilgang til deres indre tanker, deres bakgrunner og deres personligheter gjennom episoder som fokuserer på de fire som en helhetlig gruppe, men også episoder som fokuserer utelukkende på hver og én som enkeltpersoner. I disse blir tilskueren en direkte observatør av deres respektive fortider, og får ta del i deres minner og tilbakeblikk mens de selv opplever dem. Dette skiller den subjektive tilgangen en tilskuer som regel får i amerikanske fjernsynsserier, der tilbakeblikk som regel kun eksisterer som ekstrainformasjon som formidles til tilskueren, uavhengig av rollefiguren. I anime-serier tar vi del i minnene når de blir husket, men i amerikanske fjernsynsserier flyttes vi bakover i tid for å nøste opp løse tråder og få en utdypet forståelse om de hendelsene som brakte rollefiguren til sin posisjon i seriens nåtid.

Selv om det virker som om rollefigurene i en fjernsynsserie vokser og utvikler seg i løpet av fortellingen mener Jason Mittel at de fleste av dem forblir stabile og uforanderlige. De opplever kanskje traumer, store livshendelser, konflikter og andre hendelser, men til tross for dette er de som regel stabile figurer. De narrative hendelsene er en del av karakterens minner og erfaringer, men det foregår ellers ingen øvrig forandring av en rollefigurs kjernemoral eller etiske fremtoning som vil forandre vår tilpasning til dem.

Dette er også noe som gjelder innenfor japanske animasjonsserier, men fordi anime er såpass stort og omfattende er det vanskelig å påpeke generelle trender. Hvis en *shonen*-protagonist kan sies å ha utvikling er det med tilknytning til deres fysiske styrke, og deres kapasitet til å bruke disse evnene. Deres personligheter forblir som regel uforandret, men man kan som regel regne med at naive og tøysete hovedpersoner vil bli tvunget til å ta ting mer seriøst om de møter en kynisk antagonist. Dette er spesielt fremtredende i *Naruto*, der protagonistens økte fysiske styrke reflekteres i en langt mer seriøs og moden fremtoning enn tidligere. Vi ser han lære å bruke sine ninjateknikker på nye og kreative måter som et resultat av intensiv trening under erfarne læremestre. Goku fra *Dragon Ball Z* blir stadig sterkere i løpet av seriens gang, men beholder sin energiske og litt naive personlighet til tross for all motgang han møter på. Ved seriens slutt er han stort sett den samme han har vært siden begynnelsen. *Seinen*-serier tillater seg langt større grad av karakterutvikling enn *shonen*, da *seinen*-serier er kortere i lengde og formidler en planlagt handling over kortere tid.

Til tross for at en rollefigur ikke nødvendigvis vil forandre seg, kan det gjøres narrative grep som påvirker vår forståelse av en rollefigur. *Karakterutdypning* (character elaboration) er ulike elementer i fortellingen som bidrar til å avsløre og utdype ulike sider ved en rollefigur. Mittel påpeker at tilbakeblikk og gjenfortellinger av hendelser kan fylle inn nødvendig bakgrunnshistorie og kontekstualisere det som skjer i seriens narrative nåtid. Dette er en strategi som brukes av de fleste amerikanske fjernsynsserier, men er vanlig også i anime-serier for å forklare grunnen til bestemte handlinger og kontekstualisere karaktermotivasjon.

En annen form for karakterforandringer Jason Mittel identifiserer er *karaktervekst* (character growth), som innebærer at en rollefigur modnes og blir bedre realisert over tid. Slik karaktervekst er mest vanlig med yngre karakterer i oppvekstfortellinger. Ifølge Mittel er dette et historierammeverk som fungerer spesielt godt, da tilskuere vet at unge rollefigurer er åpne for forandringer og forventes å forandre seg i løpet av fortellingens gang. I *shonen*-serier der hovedpersonen er et barn blir slik vekst en del av handlingsforløpet, men det finnes også tilfeller der protagonisten ikke får mulighet til å bli eldre eller mer moden. Ash Ketchum i *Pokémon*-animasjonen var ti år gammel da serien begynte, men har enda ikke blitt eldre, til tross for at animasjonsserien er seksten år gammel.

Som et voksent motstykke til karaktervekst identifiserer Mittel også *karakterutdannelse* (character education), der en moden voksen forandrer seg som følge av nyervervet livsvisdom. Innenfor japansk animasjon er dette et fenomen som stort sett holdes innenfor *josei*- og *seinen*-serier, da disse har langt eldre protagonister enn *shonen*- og *shojo*-anime. Vash i *Trigun* og Spike Spiegel i *Cowboy Bebop* går begge gjennom en slik utdannelse i løpet av sine respektive serier, og lærer blant annet at fortiden er noe som vil innhente dem uansett hva de gjør. Dermed beslutter de begge, på grunn av hendelsene de gjennomgår, å ta et opprør med fortiden og komme ut på andre siden som nye mennesker.

En langt mer brå form for forandring er det Mittel kaller en *karakteroverhaling* (character overhaul), der en rollefigur gjennomgår en radikal og dramatisk forandring. Ifølge Mittel er dette som regel knyttet til overnaturlige situasjoner, der personer bytter kropp eller noen viser seg å være en kloner. Likevel oppfordres vi til å holde på det vi allerede vet om den opprinnelige rollefiguren. Slike hendelser skaper en form for narrativ spenning, der tilskuerne vet at overhalingen har funnet sted, mens de andre rollefigurene i fiksjonsuniverset ikke gjør det. En annen måte å utnytte slike overhalinger på er der forandringen viser seg å være en overraskelse. Mittel bruker et eksempel fra *Lost* (Abrams, et.al., 2004-2010) der rollefiguren Locke viste seg å være en dobbeltgjenger, og ikke den alle antok han var:

This twist forced viewers to retroactively reinterpret the season's events (and inspired many to rewatch the episodes within this new context), positing new interior states to explain the same external markers performed by the newly identified character (Mittel, 2013).

Slike drastiske overhalinger skjer også i anime og hender som regel når en karakter avslører seg selv som seriens antagonist. I vestlig animasjon inspirert av anime er overhalinger også utbredt. Verrick, den elskverdige og omgjengelige forretningsmannen fra *The Legend of Korra* (DiMartino & Konietzko, 2012) gjennomgår en overraskende overhaling i seriens andre sesong, der det viser seg at han har manipulert sin forretningspartner Asami og tilskyndet en borgerkrig for økonomisk vinning.

Mittels siste kategori for karakterforandring i fjernsynsserier er *karaktertransformasjon* (character transformation). Dette er en type endring som forekommer i voksne rollefigurer, der en forandring i deres moral, holdninger og selvfølelse åpenbarer seg i endrede handlinger og langsiktige ringvirkninger. Disse endringene kan være drastiske, men kan også skje gradvis i løpet av flere episoder eller sesonger. Roy Mustang i *shonen*-serien *Fullmetal Alchemist* (Arakawa, 2001-2010) er et godt eksempel på dette. Ved seriens begynnelse er oberst Mustang en ambisiøs og dreven mann som higer etter å bli Führer, militærets øvrige leder. Han lider av traumer etter mange blodige militærkampanjer der han selv tok livet av mange uskyldige mennesker. Ved å bli Führer kan han gjøre om på militærsystemet som tvang han ut i krig, og slippe å motta ordre han ikke ønsker å gjennomføre. I løpet av serien blir Mustang ytterligere bitter på militærsamfunnet i hjemlandet Amestris, og gir opp sitt ønske om å bli Führer. Denne forandringen påbegynnes når han oppdager en omfattende konspirasjon som gjennomsyrrer militærmakten og setter uskyldige menneskelig i fare. Når Mustangs nærmeste venn og medhjelper, Maes Hughes, blir drept er Mustang langt mer interessert i å oppnå hevn enn posisjonen som Führer. Til slutt innrømmer Mustang at han har gitt opp drømmen om å bli militærleder, og er kun ute etter å utføre sitt personlige hevntokt mot de som drepte Hughes.

3.3 Stemning og humør

En faktor som bidrar til å bevege karakterengasjement i ulike retninger er en films stemning og humør, dens «mood»: «Something like its 'character', or at least those aspects of its character that are suffused with affect, that have an emotional tone or feel» (Plantinga, 2012, 462). Humør skiller seg fra følelser (emotions) på det vis at følelser som regel har et objekt de er rettet mot, samt en grunn for å eksistere, mens humør er langt mer flyktig og uspesifisert.

Menneskers humør kan være forårsaket av noe, men kan også eksistere uten en klar og tydelig årsak.

Film kan både uttrykke og fremkalle følelser, humør og stemning, men de har dem ikke på samme måte som mennesker: «When we say that a film is sad og anxious or exhuberant, we speak metaphorically. A human mood is a discrete mental and bodily state» (Plantinga, 2012, 461). Fordi en film ikke har verken kropp eller sinn kan den ikke besitte følelser eller humør. Plantinga skiller derfor mellom *stemning* (art moods) og *humør* (human moods). Stemning defineres som et verks affektive karakter som kan framprovosere et spesifikt humør hos en tilskuer, men som likevel ikke kvalifiseres som et bestemt humør. En films estetiske fremstilling, sjanger og musikk bidrar til å skape en helhetlig stemning i både enkeltscener så vel som i hele filmen. En films stemning kan skape et spesifikt humør hos tilskueren, og kan samtidig være en faktor i en tilskuers tolkning av en film.

Stemning er spesielt viktig i anime, og styres både av verkets demografiske publikumsgruppe og dens sjanger. I likhet med spillefilm er det de samme elementene som bestemmer den gitte stemningen i en anime-serie eller –film. Dette inkluderer blant annet narrative hendelser, lyssetting, musikk, kinematografi, skuespill og dialog, men er ikke begrenset til kun disse. Innenfor animasjon vil jeg i tillegg påstå at fargebruk og tegnestil kan bidra til å formidle en bestemt stemning. Dette bidrar i tillegg til å differensiere forskjellige typer serier fra hverandre. For å illustrere dette velger jeg å sette to anime-serier opp mot hverandre, og peke ut hvordan bruk av farger og tegnestil kan formidle en spesifikk stemning.

Azumanga Daioh (Nishikiori, 2002) er en humoristisk *shonen*-serie om livene til seks jenter på en japansk videregående skole. De seks hovedpersonene er med i samme vennegjeng og går gjennom livet på ulike måter. Fordi serien er basert på en stripeserie er det lite å spore av et overgripende plot i *Azumanga*, og det som finnes av handling er verken særlig dramatisk eller seriøs. Surrealistisk humor, absurditeter, ordspill og samtaler om uviktige ting er det som står på agendaen. Resultatet er en anime-serie som er mer opptatt av å være morsom enn å fortelle en sammenhengende og dyptpløyende historie. Dette gjenspeiles i måten serien er tegnet på, med lette, duse farger og myke, avrundede linjer.

Bakgrunnene er som regel minimalistiske og ensfargede, og alle figurene tegnes med store, uttrykksfulle øyne og ansikter, som likevel ikke har mange detaljer i seg. Jentene har for det meste samme ansiktsform og er stort sett kun differensiert fra hverandre ved hjelp av ulike hårsveiser og form på øynene. I tillegg til det visuelle er seriens musikk karakterisert av en leken og fengende synth som underbygger de enkle bildene. Gjennom sin audiovisuelle stil skaper *Azumanga Daioh* en leken og humoristisk stemning som klargjør publikum for den

absurde humoren serien har å by på. Fordi tegningene er så stiliserte er det lettere å forstå og akseptere de merkelige situasjonene som oppstår. Humor og moro er de dominante stemningene, og det dominante humøret, i *Azumanga Daioh*. Det forbereder tilskueren på en morsom serie, og gjør det lettere å akseptere de litt merkelige aspekter ved både serien og hovedpersonene.

Fordi den setter såpass stort fokus på å skape en lett og humoristisk stemning står *Azumanga Daioh* i stor kontrast til en annen anime-serie innenfor *shonen*-demografien. *Attack on Titan* (Araki, 2013) er en langt mer dystert, dramatisk og action-fylt serie enn *Azumanga*, og tar utgangspunkt i et post-apokalyptisk scenario der menneskeheten står på randen av utslettelse. Dette er på grunn av enorme, usårbare vesener kalt titaner, som spiser mennesker. De menneskene som fortsatt er i live har forskanset seg bak tre konsentriske murer som skal holde titanene unna, noe som har fungert i omtrent hundre år før seriens begynnelse. Den relativt trygge tilværelsen faller i grus når en seksti meter høy titan sparker ned en del av den ytterste muren og slipper de andre titanene inn. Store deler av befolkningen innenfor muren blir spist, og det ytterste territoriet går tapt.

I motsetning til *Azumanga Daioh* er tegningene i *Attack on Titan* langt mer detaljerte, med mer realistiske proporsjoner og dunkle farger. Dette bidrar til å understreke de dystre narrative hendelsene, der både bifigurer og hovedpersoner ofte blir usentimentalt spist av enorme monstre. Dette skiller *Titan* fra *shonen*-serier som *Dragon Ball Z* eller *Bleach*, der en rollefigurs død enkelt kan reverseres. I *Dragon Ball Z* har de fleste primærkarakterene, inkludert protagonisten, blitt drept og gjenoppstått minst to ganger hver, og en av protagonistene i *Bleach* har even til å helbrede dødelige sår og bokstavelig talt avvise døden.

Spesielt måten titanene er tegnet på bidrar til å skape en guffen stemning som gjennomsyrrer hele serien. De er alle menneske-lignende i form, men er fullstendig nakne, med deformerte kroppsproporsjoner og manglende kjønnsorgan. Hodene deres er store, med oppsvulmede ansiktstrekk og et enormt glis som nesten aldri forsvinner fra ansiktene deres. Titanene har tilsynelatende heller ingen intelligens, men spiser mennesker utelukkende ut av et urinstinkt protagonistene i serien ikke forstår. Deres fysiske fremtoning er en utnyttelse av det Masahiro Moto kalte «the uncanny valley»¹. Dette er en hypotese innenfor estetikken som sier at menneskelige observatører vil reagere med avsky når de blir møtt av noe som ligner et menneske, men som mangler de nødvendige trekk som skal til for å være fullstendig lik et menneske. En mekanisk robot med armer, bein og et robotaktig ansikt som likevel kan snakke

¹ <http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/CaseStudies/CaseStudy3d.pdf>

blir metaforisk «godkjent» av menneskehjernen fordi det er tydelig at den enda er en robot. Ting som er nesten menneskelige, men akkurat ikke, for eksempel en buktalerdukke, skaper en negativ respons hos den menneskelige observatøren. Anime klarer som regel å unngå dette, da anime-serier og –filmer sjeldent etterstreber fotorealisme i sine bilder og enkeltserier tegnes i en helhetlig stil. Likevel kan uncanny valley-fenomenet brukes for å skape en fremmedgjørelseseffekt hos tilskueren. I *Attack on Titan* blir det gjort ved å skape antagonistiske vesener som er fysisk ulike protagonistene. Dermed blir titanene ytterligere umenneskeliggjort. Disse vesenene er en konstant tilstedeværelse i det fiktive universet, og er med på å skape en forventningsfull og dyster stemning i serien. Dette bidrar til å metaforisk dytte tilskueren mot større bekymring for karakterenes overlevelse.

Musikk er også en viktig stemningsmarkør i mange *shonen*-serier, spesielt de som bruker egne temalåter for viktige hovedpersoner. I typiske *shonen*-serier som *Bleach* og *Naruto* karakteriseres heltene med temalåter som er positive og fengende, med en sterk rytme. De viktigste rollefigurene i *Naruto* har hver sin temalåt som gjenspeiler deres personligheter på ulike måter. Narutos hovedtema blander japanske strengeinstrumenter og fløyter med moderne elgitarer og trommer, og skaper et lydbilde som tilsynelatende kunne vært hentet fra en sparring-øvelse i en kampsport-dojō. Orochimaru, på sin side, har en temalåt som består av lyden fra et kirkeorgel, elgitarer og uforståelig messing. Antagonistens tema blir i tillegg spilt i mollskala, som bidrar til å knytte karakteren til en ubehagelig og gruffull stemning. Selv om denne stemningen ikke direkte smitter over på publikum vil den likevel bidra til å markere karakteren som antagonist og knytte ham opp til en guffen og uhyggelig stemning.

3.4 Oppsummering

Publikums engasjement med animerte rollefigurer skjer på samme måte som i film og fjernsyn. Tilskueren gjenkjenner en figur som et helhetlig menneske og fyller deretter inn de nødvendige delene av et mentalt personskjema. For å gjenkjenne noen som et handlende menneske må de ha en kropp som eksisterer kontinuerlig i tid og rom, menneskelige følelser, muligheten for tanker og selvinnsikt, evnen til å forstå et språk, og mulighet for karakter- og personlighetstrekk. Dette lar oss konstruere et bilde av en fiktiv person og skape en forståelse for vedkommende.

Videre karakterengasjement skapes av at vi knyttes i tid og rom til spesifikke personer. Dette innebærer at vi, som tilskuere, tilbringer tid med vedkommende i filmens fiktive rom og gjør dette over lengre tid. Vi får se vedkommendes handlinger, både i det offentlige og i det

private. I tillegg til tid/rom-tilknytning får vi også subjektiv tilgang til vedkommendes tanker og følelser. Som regel formidles disse via tekstens dialog, men vi kan også trekke våre egne konklusjoner gjennom karakterens handlinger eller andre elementer i teksten. I film kan blant annet visuelle effekter benyttes til å formidle indre følelser og stemninger. Dette kan for eksempel være en spesifikk klipperytme eller en forandring i filmens fargepalett. Som regel blir slike overganger fra fysisk virkelighet til mentale landskap tydelig markert. I anime får vi subjektiv tilgang til en figurs indre på to måter: tilbakeblikk og indre monolog. Rollefigurer i japanske animasjonsserier tenker ofte over situasjonen de befinner seg i, og vår tilgang til denne monologen bidrar til vår forståelse av det som skjer i og rundt dem. I tillegg får vi ta del i deres minner om tidligere hendelser gjennom tilbakeblikk.

Det siste skrittet i Murray Smiths sympatistruktur, tilpasning, er tilskuerens moralske evaluering av en karakters handlinger og tanker. Hvordan vil tilpasser oss en figur avhenger av informasjonen vi får om vedkommende, men også vår egen kulturelle, moralske og filosofiske bakgrunn. Dette kan føre til at vi opplever en form for vrang tilpasning ovenfor antagonistiske rollefigurer. Vi liker dem og føler oss knyttet til dem til tross for at de ofte utfører hensynsløse handlinger. Dette kan være fordi det finnes en rollefigur som moralsk sett er verre enn karakteren vi liker, eller fordi vedkommende besitter positive trekk som vi lar overskygge deres er negative sider. Denne typen karakterer eksisterer også i anime, og tiltrekker seg et positivt engasjement blant annet fordi de nyter deres egne negative sider.

Fordelen fjernsyn har foran film er muligheten for langsiktig karakterengasjement. En gjennomsnittlig fjernsynsserie varer langt lenger enn en gjennomsnittlig film, og dette lar oss tilbringe mer tid med karakterene. Ved seriens begynnelse har de sitt status quo, og deretter kan de utvikles eller utdypes avhengig av seriens sjanger og manusforfatterens planer. *Shonen*-serier, med sine store karaktergallerier, har sjeldent spesielt dype karakterskildringer, men noen av figurene kan fremstå som mer komplekse enn andre. Dette kan være fordi de har hatt en særskilt vanskelig bakgrunn, eller fordi de har en spesiell motivasjon for det de gjør. *Seinen*-serier, som har langt mindre karaktergallerier, kan skape mer komplekse rollefigurer og samtidig la dem utvikle seg i løpet av serien. Tiden vi tilbringer med karakterer, samt informasjonen vi får om dem, bidrar til å forme vårt engasjement med dem. Dette betyr ikke nødvendigvis at vi automatisk liker protagonister kun fordi vi følger dem. Karakterengasjement er et paraplybegrep for publikums mottakelse av ulike rollefigurer, og kan både være positiv og negativ.

Et siste element som bidrar til å skape og forme karakterengasjement er en teksts stemning, dens karakteristiske humør. Denne stemningen bestemmes delvis av filmens ulike

audiovisuelle elementer, og lar oss knytte spesifikke stemninger og humør opp mot bestemte rollefigurer. I anime-serier fungerer fargebruk og tegnestil som en slags følelsesmessig grunning, som lar oss måle den generelle stemningen i en spesifikk serie. Duse farger og enkle tegninger betegner som regel en komedie, mens hardere linjer, dunklere lys og høy detaljrikdom benyttes i langt mørkere og dystre serier.

Fordi animasjon ikke har det samme indeksikale forholdet til bildet som filmen har, må det tas ekstra steg for å skape karakterengasjement hos tilskueren. Dette gjøres blant annet ved å la tilskueren få høre en karakters indre monolog, gi tilgang til minner og tilbakeblikk, og forbinde spesifikke figurer til bestemte stemninger gjennom musikk og fysisk utseende. Dette kan være en indikasjon på at indeksikalitet ikke er viktig for å skape karakterengasjement, såfremt en karakter oppfyller punktene i personskjemaet og tilskueren blir knyttet til vedkommende.

4 Death Note som sjangerdekonstruksjon

Dette kapittelet skal ta for seg *Death Note* som dekonstruksjon av *shonen*-anime, og hvordan handlingselementer typiske for sjangeren blir omgjort og endret for å passe inn i den dystre fiksjonsverdenen serien konstruerer. Alle først skal jeg beskrive handlingen der jeg trekke frem de viktigste hendelsene. Dette er for å gi et oversiktlig bilde av hva som skjer i løpet av serien. Så skal jeg diskutere hvordan det fiktive universet skapes, ved å blande det realistiske med det fantastiske for å skape en helhetlig og troverdig virkelighet. Deretter skal jeg sammenligne sjangerelementer fra *Death Note* med eksempler fra typiske *shonen*-serier som *Naruto*, *Bleach* og *Dragon Ball Z*.

4.1 Handlingsreferat

Light Yagami er en intelligent og selvsikker elev på en japansk videregående skole som kjeder seg i sin vante hverdag. Hans intellekt blir ikke utfordret, og samtidig føler han bitterhet mot det han mener er en ondskapsfull verden. Verden er rådden, og han omringes av nyheter om drap, kidnappinger og andre kriminelle handlinger.

Livet hans forandrer seg når han finner en svart notatbok i skolegården. Notatboken er en «Death Note», som på magisk vis kan ta livet av personen hvis navn blir skrevet i den. Light avviser den aller først som en spøk, men tar likevel notatboken med seg hjem. Når han velger å teste notatboken finner han raskt ut at den faktisk virker. Han beslutter å bruke dens krefter til å forandre verden. Ved å ta livet av kriminelle skal Light skape en utopi der han innstiller seg selv som gud og enehersker.

Notatboken var opprinnelig eid av en *shinigami* ved navn Ryuk. *Shinigami* kan direkte oversatt bety «døds gud» eller «dødsånd», og er i japansk kultur et tilnavn på personifiseringer av døden, ikke ulikt Mannen med ljåen. En *shinigami* tar menneskeliv for å forlenge sitt eget, og lever i en parallell, ødelagt verden der det skjer svært lite. Ryuk sendte notatboken til den menneskelige verden utelukkende fordi han kjedet seg, og håpet at noe interessant ville skje om et menneske fant den. Fordi Light var den første som fant notatboken er Ryuk pliktig til å hjemsøke han, uten å nødvendigvis være tvunget til å hjelpe Light mer enn han vil.

Lights handlinger blir etter hvert lagt merke til av det internasjonale politiet. Den mystiske bøddelen som tar livet av kriminelle får navnet Kira, etter den japanske uttalelsen av «killer». Interpol forsøker å etterforske saken, men uten ledetråder, vitner eller spor er det svært vanskelig. De må vende seg til den mystiske privatetterforskeren L for å komme til bunns i saken. L finner raskt ut hvor Kira/Light befinner seg og hvilke omstendigheter som må til for

at et drap skal finne sted. Han mistenker også at Kira har tilgang til informasjon som utelukkende er kjent for politiet.

Når Lights far viser seg å være en av etterforskerne i Kira-saken, i tillegg til å være politisjefen, tar det ikke lang tid før Light blir Ls hovedmistenkte. I et forsøk på å holde sine fiender nærmeste blir Light selv en del av etterforskningen. Dette legger grunnlaget for en omfattende katt og mus-lek mellom de to geniene L og Light, som begge forsøker å avsløre den andres dobbeltliv.

Det viser seg etterhvert at det finnes flere magiske notatbøker i omløp blant innbyggerne i Japan. Misa Amane, modell og skuespillerinne, er også i besittelse av en notatbok. Hun oppsøker Light for å slå seg sammen med ham. Kira/Light tok livet av mannen som drepte foreldrene hennes, noe som har ført til et ensidig beundringsforhold. Misa hjemsesøkes også av en *shinigami*, Rem, som ikke liker forholdet mellom Light og Misa. Dette gir Light en ny brikke i spillet mot L.

For å fjerne all mistanke han har rettet mot seg iverksetter Light en innfløkt og dristig plan. Han lar seg fengsle av L, og sier opp sitt eierskap av notatboken. Dette fører til at han glemmer at han har vært Kira. Selv om Light er ute av stand til å ta livet av kriminelle fortsetter drapene som før. L konkluderer med at Kiras makt kan overføres fra person til person, og det er akkurat det som har skjedd.

Lights notatbok er i besittelse av et stort mediekonsern som utnytter notatboken til sin egen økonomiske fordel. Lights sjansespill resulterer i at etterforskningsgruppen får tak i notatboken Ryuk sendte til den menneskelige verden, og at L, hans hjelper Watari, og Rem dør. Light får hukommelsen sin tilbake og er dermed i besittelse av tre notatbøker: den han fant på bakken, den Misa fikk av Rem, og Rems egen notatbok, som hun etterlot seg da hun døde.

Handlingen gjør et hopp fire år fremover i tid. Kira/Light har fått ytterligere offentlig støtte fra flere av verdens land. Kriminalitet verden over er attpåtil lavere enn noen gang. På grunn av Ls død er det ingen som kan stå imot Kira/Lights pågående korstog, helt til to nye motstandere dukker opp. Mello og Near, også to unge genier, ble oppfostret siden de var små til å en dag ta over for L. Kira/Light må nå kjempe en tofrontskrig som L som jobber på hver sin side av loven i en slags konkurranse for å stanse den beryktede seriemorderen.

Mello slår seg sammen med et stort mafiasyndikat, mens Near etablerer Special Provision for Kira (SPK) med tidligere agenter fra FBI og CIA. Light på sin side rekrutterer en ny medhjelper, Teru Mikami, en nidkjær advokat som også er en fanatisk tilhenger av Kira/Lights lærdom. Teru blir deretter den som tar livet av kriminelle helt frem til seriens slutt.

Serien ender i et oppgjør mellom Light og Near i et lagerbygg, der Lights rolle som Kira blir avslørt. Light forsøker desperat å ta livet av Near og hans medarbeidere, men blir skutt av en av de andre etterforskere. Ryuk innser at Light har tapt, og selv om Light gjorde livet hans underholdende er det på tide å ta farvel. Ryuk skriver Lights navn i sin egen, personlige, notatbok og tar livet av ham.

4.2 Fantasi og realisme på samme tid

Stilmessig bruker serien flere trekk fra amerikansk film noir, med sterke kontraster mellom lys og mørke, harde skygger og duse farger. Disse bidrar til å skape en stemning som virker helhetlig løftet fra 1950-tallets detektivfilmer, med noen moderne modifikasjoner. Selv om en privatetterforskers jakt på en morder er en del av historien, er det bare en del av hva som skjer. Selve handlingen virker mer inspirert av psykologiske thrillere, som fokuserer på rollefigurene og deres indre framfor action og spenning. Serien inneholder likevel mange scener og sekvenser som kan beskrives som «action-fylte», blant annet en tenniskamp mellom Light og L, og en biljakt mellom politiet og en ettersøkt kriminell. Seriens hovedfokus er likevel rettet mot dialogen mellom figurene og den mentale klappjakten som utspiller seg mellom protagonist og antagonist. Dette kunne gjort *Death Note* til en ganske kjedelig og tung serie, men selv om mesteparten av serien består av dialogveksling og stadige mer komplekse planer blir den aldri det. Serieregissør Tetsuro Araki skaper scener med et særegent visuelt preg, og opprettholder en god balanse mellom det lavmælte og overdrevne.

Dynamikk og kontraster gjennomsyrrer serien, ikke bare i balansen mellom intense og rolige scener, men spesielt i hvordan fantastiske og realistiske elementer kombineres. Blandingen av det fantastiske og det realistiske brukes til å skape et fiksjonsunivers der



Figur 1: Massedrap via notatbok

tilsynelatende alt kan skje. En slik sammenslåing av to tilsynelatende diametralt motstående sjangertrekk åpner for mange muligheter i historiefortellingen. Det plasserer serien i den litt løst definerte sjangerkategorien magisk realisme.

Magisk realisme innebærer at en realistisk skildret fiksjonsverden inneholder fantastiske elementer som sjeldent blir anerkjent som fantastiske eller overnaturlige. Begrepet

ble opprinnelig brukt for å beskrive latinamerikansk litteratur som innarbeidet fantastiske eller mystiske elementer på en saklig og nøktern måte i et realistisk og virkelighetstro fiksjonsunivers (Merriam-Webster, n.d.). Fjernsynsserien *Twin Peaks* (Lynch, 1990-1991) er et godt eksempel på magisk realisme som TV-sjanger. De overnaturlige hendelsene i byen Twin Peaks har en innvirkning på seriens handling og menneskene som bor der, men disse blir sjeldent grundig forklart, og serien fokuserer i langt større grad på de unike personlighetene som befolker den amerikanske fjellbyen. Hvis noe overnaturlig skjer blir det behandlet som nok en hverdagslig hendelse.

Death Note har en lignende holdning til de fantastiske elementene som gjennomsyrrer handlingen, og behandler dem med en stor grad av likegyldighet. Når Light oppdager at den magiske notatboken har en spesiell kraft blir han selvsagt overrasket, men han aksepterer også bokens magiske egenskaper påfallende fort. Han tenker aldri over de metafysiske implikasjonene over at det finnes *shinigami*, magiske notatbøker, eller andre riker som eksisterer parallelt med menneskenes verden. Ryuks inntreden i historien blir like fullt møtt med overraskelse som forventning fra Lights side, som sier at han regnet med at et overnaturlig vesen var den egentlige eieren av notatboken. Ryuk og andre *shinigami* setter en umiddelbar støkk i de som møter dem, men de blir hurtig redusert til en del av bakgrunnen. Det magiske og det overnaturlige er bare noe som er der, i bakgrunnen, som må tas høyde for i visse vurderinger, men som det også sjeldent fokuseres på med mindre det trengs. Serien handler ikke om magi og det overnaturlige, men om menneskene som bruker det, hvordan det brukes og hva det brukes til. De fantastiske elementene er et verktøy framfor noe annet.

Hva som kan karakteriseres som fantastisk er ikke vanskelig å peke ut i og med at historien iverksettes av en magisk notatbok og et overnaturlig vesen. Det realistiske i serien kommer frem i hvordan det fiktive universet skildres. Vi presenteres for en moderne verden som i stor grad minner om den vi selv lever i, med tidsriktig teknologi og klesstil. Den skildres på en nøktern måte og følger i tillegg alle fysikkens og kausalitetens lover som vi kjenner dem fra vår egen virkelighet. Handlinger får konsekvenser som har logiske utfall, og selv om det fantastiske er en faktor i serien blir det aldri brukt som en billig løsning på konfliktene Light havner i. Notatboken er et verktøy, noe han bruker for å oppnå sine mål, men den er ikke en direkte løsning på et problem i seg selv.

Når det magiske blir satt i fokus blir det behandlet meget vitenskapelig. L løser mordgåtene på samme måte som enhver kriminaldetektiv på film og fjernsyn ville gjort det, med logiske slutninger basert på fakta og bevis. Det overnaturlige er bare enda en faktor han

må ta høyde for, men påvirker ham ikke utover dette. Han forholder seg til notatbøkene og *shinigami* på samme måte som alt det andre han har måttet undersøke og forholde seg til.

Figurenes logiske og nøkterne behandling av seriens fantastiske elementer har i tillegg utspring i at notatbøkene fungerer ut fra et sett med regler. Disse avsløres én etter én i løpet av serien og det viser seg at det finnes overraskende mange av dem. Reglene styrer bruken av notatbøkene ned til et meget detaljert nivå, slik at det skal finnes så få smutthull som overhodet mulig. Brukeren av notatboken kan for eksempel kun ta livet av de man vet navnet og ansiktet til, slik at ikke alle som deler samme navn blir drept. Notatbøkene kan heller ikke bryte fysikkens lover.

Dette bidrar til at de fantastiske elementene enkelt blir akseptert som en del av den fiktive virkeligheten serien skaper. Hvordan notatboken fungerer blir aldri forklart, bortsett fra at den kommer fra et annet virkelighetsplan. At magien fungerer under bestemte regler kan bidra til å gjøre den lettere å godta for seriens tilskuere.



Figur 2: Light møter Ryuk for første gang

Utover det overnaturlige og fantastiske er det likevel et par ting som tøyser graden av realisme. Blant disse er Ls omfattende formue. Det blir aldri forklart hvor den kommer fra eller hvor mye penger han faktisk har, men den tillater ham å bygge en enorm skyskraper som fungerer som etterforskningsgruppens hovedkvarter.

Når det gjelder selve karakterene i serien er disse både av realistisk og fantastisk art. På den ene siden har vi menneskene: typiske *shonen*-karakterer med stort sett forenklede personligheter som utfyller alle punktene i Smiths personskjema. De fremstår som reelle mennesker innad i seriens tegnede univers. På den andre siden har vi Ryuk, Rem og de andre *shinigami* som dukker opp i løpet av serien. Ved første øyekast kan disse være en utfordring for Smiths personskjema da de er overnaturlige vesener, men også de utfyller alle punktene i personskjemaet. Dermed kan de oppleves som realistiske vesener på lik linje med de menneskelige rollefigurene, selv om de ikke er virkelige.

Tilskuerens vantro til det som skjer i serien kan også bli lettere å oppheve i og med at alt er tegnet. Alt man presenteres for har samme visuelle preg, og det blir derfor vanskeligere å bryte med den skapte virkeligheten. Animasjon har ikke det samme presset på seg om å skulle opprettholde indeksikalitet eller realisme i bildet som en realfilm. Så lenge det man ser på har

en overordnet og helhetlig visuell stil er det mulig for tilskueren å godta mye i en animasjonsfilm, gitt at det virker plausibelt innad i filmens fiktive univers.

4.3 Den dekonstruerte *shonen*-helten

Death Note skaper karakterer som innehar beundringsverdige trekk som blir brukt for å rettfærdiggjøre umoralske handlinger. Dette gjøres ved å bruke og dekonstruere karakter- og handlingselementer fra tradisjonelle *shonen*-serier. Protagonist Light Yagami er en ung mann med en sterk æreskodeks og et spesifikt talent som skiller ham fra omverdenen. På et vis gjør dette Light overraskende lik Naruto fra *Naruto* og Ichigo Kurosaki fra *Bleach*. De er også unge menn med en sterk æreskodeks og et spesifikt talent som skiller dem fra omverdenen. I Lights tilfelle er dette hans omfattende intelligens som gjør ham til en utenforstående, der Naruto og Ichigo på sin side har spesielle evner som markerer dem som annerledes. Light får fokusert intelligensen sitt mot et spesifikt mål når han oppdager notatboken, og beslutter at den vil være et godt verktøy i kampen mot urettferdighet og ondskap. Der han, som protagonist, skiller seg fra Naruto og Ichigo er hvordan han aktivt går inn for å gjøre slutt på de han mener gjør verden til et verre sted.

Den typiske *shonen*-helten er reaktiv og snubler som regel ufrivillig inn i kampen mot en sterkere fiende. Det som til slutt lar ham vinne er hans sterke pågangsmot og engasjement, i tillegg til hjelp fra sine venner. *Shonen*-heltens eksepsjonelle talent er noe de har hatt hele livet, eller oppdager og videreutvikler gjennom intens trening. Light, på sin side, går direkte til angrep på det han mener er en urettferdig og rådden verden ved å bruke notatboken til å ta livet av kriminelle. De prinsipielle karaktertrekkene er lik tradisjonelle *shonen*-protagonister, men skiller seg i hvordan rollefiguren handler. Light er ikke reaktiv, men aktiv, og ser på seg selv som overlegen alle andre. Dette kan ha noe med at han er omringet av mennesker som ikke er like intelligente som ham. Naruto og Ichigo har en fordel i at deres respektive fiktive univers er befolket av eksepsjonelle mennesker med unike egenskaper. Til tross for at de skiller seg ut er de likevel en del av en verden av individer med krefter og egenskaper som kan både matche og overgå dem. Light på sin side er kun én av få som har lignende intelligensnivå, som gjør at han skiller seg enda mer ut fra omverdenen.

Serien er også utypisk i det at den dreier seg om mentale slåsskamper fremfor de fysiske. Dialog står i fokus foran fysiske slag og spark, men konfrontasjonene mellom antagonist og protagonist fungerer ofte som en nevekamp, der hvert spørsmål har et motangrep i form av et nytt spørsmål og en ny mistanke.

Et annen typisk *shonen*-element som både oppfylles og vendes om på er den verdige rivalen som hjelper og hindrer protagonisten. I *Naruto* oppfylles denne rollen av Sasuke Uchiha, og i *Dragon Ball Z* har protagonist Goku flere rivaler han anser som sine likemenn. Den unge slåsskjempen Krillin er nok den som gjør seg mest gjeldende, men også rollefigurer som Vegeta, Piccolo og Yamcha oppfylder kriteriene, da de alle til stadighet utfordrer protagonistens evner og tvinger ham til å forbedre ferdighetene sine. Rivalen kan enten være en bifigur i handlingen eller en antagonist, men er som regel aldri den største trusselen protagonisten støter på. Lights rival er definitivt L, som er hans hovedantagonist i de første tjuefem episodene.

Den typiske *shonen*-rivalen er protagonistens rake motsetning. Hvis protagonisten er lunefull og hyperaktiv er hans rival reflektert og behersket. Er protagonisten naiv og hensynsfull er rivalen som regel kynisk og hensynsløs. Slike motsetninger reflekteres ikke bare deres personlighet og handlinger, men også hvordan de tegnes og fremstilles rent fysisk. En fysisk liten protagonist har gjerne en rival som er større enn ham. Det samme gjelder også fargen på hår og klær, figurenes fysiske holdning, og i serier der slåsskamper er en sentral del, hvordan de går inn i en kampsituasjon. Dikotomien kommer opprinnelig fra japansk folklore, der såkalte Oni² fantes i tre adskilte farger: sort, rød og blå (Abe, 2014, 2). Bestemte kvaliteter og personligheter er forbundet med rødt og blått, spesielt innenfor anime.

De assosiert med fargen rød er lidenskapelige, ekstroverte ildsjeler, med enorme mengder entusiasme og livsglede, mens de som knyttes til fargen blå er gjerne mer innadvendte, kjølige og intellektuelle. En slik inndeling av personligheter skjer ofte i moderne anime-serier, og karakteriserer som regel protagonisten og hans rival. Disse fargeassosiasjonene markeres som regel gjennom fargen på klær eller hår.

Forskjellene mellom Light og L gjort påfallende tydelig gjennom deres fargekoding. Når indre monologer og tanker dominerer det audiovisuelle bildet skifter Lights hår og øyne farge, fra lysebrunt til blodrødt. Noe lignende skjer med L, som får et kraftig blått skjær til hår og øyne. Ikke bare oppsummerer det deres personligheter på en slående visuell måte, det bidrar også å sette dem i direkte opposisjon til hverandre. L er den tankefulle og mystiske motstykket til Lights lidenskapelige og utagerende personlighet.

Når vi møter L for første gang er han en mystisk stemme som skjuler seg bak en dataskjerm. Han kommuniserer nesten utelukkende gjennom sin butler, medhjelper og konstante følgesvenn Watari, en eldre mann som hjelper ham med det aller meste. L er verdens

² japanske fjelltroll/demoner

mest berømte privatetterforsker og opprettholder en nesten ekstrem grad av anonymitet, slik at han kan holde seg skjult for kriminelle. Kira-sakens spesielle natur får ham til å flytte til Japan, slik at han kan ta en mer direkte rolle i etterforskningen, sammen med det japanske politiet.

L dør uten at tilskueren får vite hans egentlig navn, men dette avsløres i tegneseriens trettende bok *Death Note 13: How to Read* (Ohba & Obata, 2006). Denne guideboken inneholder ekstrainformasjon om alle de ulike figurene som dukker opp i serien, i tillegg til serieskapernes kommentarer om dem. Her avsløres det at hans fulle navn er L Lawliet. L og Lights navn bidrar til å understreke både forskjellene og likhetene mellom dem. L står på lovens side og er en av lovens forkjempere. Det engelske ordet for lov er til og med en del av navnet hans. Light, på sin side, ser på seg selv som en gud, og ønsker å føre menneskeheten inn i hans guddommelige lys. De har begge klokkeetro på saken de kjemper for, men står på hver sin side med hvert sitt utgangspunkt.

Light og L er veldig like, helt ned til bokstaven navnene deres begynner på, og samtidig veldig forskjellige på samme tid. Rent fysisk kunne de knapt vært mer ulike, både i kroppsholdning, fargepalett og klesstil. Light er alltid velkledd, som regel i lyse dresser med hvit skjorte, eller kapri-bukser og sort Henley-skjorte. L er utelukkende kledd i en hvit og velbrukt t-skjorte til vanlige blå jeans, og virker alltid sliten og ustelt. Det sorte håret hans står til alle kanter, og er en sterk kontrast til Lights blonde hårmanke, som faller ned over hodet hans i en velstelt pannelugg. I tillegg har L mørke ringer under øynene, som antyder at han lider av søvnmangel, samtidig som han innehar en slapp og lite appellende fysisk holdning.



Figur 3: Light Yagami, slik han vil at verden skal se ham.



Figur 4: L, i sin vante sitteposisjon.

Når det gjelder deres evner og ferdigheter står de derimot likere. Light og L er begge lynende intelligente, til tross for deres unge alder, og de besitter analytiske evner som lar dem løse ulike problemer og oppgaver på meget kort tid. De er også meget slue strateger, noe som kommer godt frem når de forsøker å forutse hverandres handlinger, og måle hverandres reaksjoner på det som skjer rundt dem. Begge er i tillegg meget atletiske, som resulterer i en

overraskende intens tenniskamp mellom dem i seriens tiende episode, der de begge forsøker å analysere hverandre og samtidig planlegge neste trekk. Deres hengivenhet til rettferdighet virker også slående lik, men fremstillingen av rettferdighet i serien blir mer relativistisk etter hvert som handlingen skrider fremover.

En typisk *shonen*-serie tar utgangspunkt i klassiske ideer om godhet og ondskap, der protagonisten er et godt menneske med en sterk moralkodeks som er urokkelig. Han vil alltid kjempe på de svakes side og aldri bruke sine krefter til å skade uskyldige mennesker. Om han uheldigvis gjør det vil han velge å fokusere mye tid på å mestre kraften han besitter, eventuelt sverge aldri å bruke den igjen. I *Naruto* blir protagonisten ofte besatt av demonreven som er forseglet inni ham, noe som setter livene til hans venner i fare. Som et resultat av dette trener han enda mer intenst enn tidligere, slik at han kan oppnå fullstendig mestring av demonrens krefter. *Bleach* benytter seg av et lignende grep, der hovedpersonen til stadighet må bekjempe en ny, sterkere trussel for å kunne redde sine venner.

Shonen-serier har også et stort fokus på vennskap, styrke i samhold og tilhørighet. Helten har en sammensveiset gjeng rundt seg som hjelper ham med å bekjempe sine fiender, og gir ham styrke og støtte når han trenger det. Noen ganger er det også gruppen som helhet som er protagonisten, framfor én spesifikk person. Dette er typisk for blant annet *Digimon Adventure*, der antagonistenes mangel på venner blir deres undergang, mens det samtidig ikke finnes én klar protagonist. Vennegjengen i *Digimon Adventure* er alle like viktige for handlingen, og alle bidrar til å drive den fremover.

Death Note går en annen vei. Alt protagonisten får til har han stort sett utrettet fullstendig alene, ved hjelp av egen kløkt, intuisjon og oppfinnsomhet. Menneskene han har rundt seg er kun brikker han kan bruke i sitt spill mot L. Selv om Light får tilhengere som ønsker å støtte ham, er han langt mer opptatt av å tenke ut hvordan han best kan utnytte dem for sin egen vinning. Enhver form for vennskapelig holdning til de andre rollefigurene i serien er ikke annet enn et skalkeskjul. Dette går etter hvert så langt at hans identitet som Light Yagami tilsynelatende kun blir et skalkeskjul han må opprettholde, og at Kira har blitt den dominante personligheten. Light føler tilsynelatende aldri kjærlighet til andre mennesker, selv ikke sin egen familie, noe som understrekes når han nonchalant vurderer ta livet av sin egen familie hvis de får vite om notatboken. Når Misa Amane introduseres funderer Light øyeblikkelig på hvordan han kan ta livet av henne når hun har brukt opp sin nytteverdi.

Moral og rettferdighet er langt mer flytende definert enn i andre *shonen*-serier. Både L og Light mener at de selv representerer rettferdighet, noe begge bombastisk erklærer for seg selv i episode to: «I will hunt you down and eliminate you! I am justice!». Replikken sies

unisont, selv rollefigurene kan verken se eller høre hverandre, og de to møtes ikke før syv episoder senere. De mener begge de er forkjempere for rettferdighet, men har samtidig hvert sitt syn på hva rettferdighet er. Light tar på seg rollen som borgervernsforkjemper ved å ta livet av verdens kriminelle, fordi han mener det er slik en ideell verden skal se ut: uten kriminelle eller ondskap. Han kan bestemme hva rettferdighet er fordi han tror han til slutt vil sitte med makten til å gjøre det. Light ser det som sin hellige plikt å eliminere verdens kriminelle, som om han har fått et oppdrag fra høyere hold selv om Ryuk påpeker at det rent tilfeldig at Light endte opp med eierskap over notatboken. Light tviholder på synet av seg selv som verdens redningsmann.

På den andre siden av konflikten har man L og resten av politietterforskerne, som følger en mer tradisjonell tro på rettferdighet. De mener at det onde alltid vil bli straffet, og at Kira til syvende og sist vil bli avslørt. Der Light mener makt gir rett har L en nesten barnlig tro på rettferdighet: «Justice will prevail no matter what», sier han med et naivt og godtroende smil. Selv om han for så vidt har rett, og Kira møter sitt endelikt til slutt, er hans meninger om rettferdighet en slående kontrast til Lights. Forholdet mellom dem ligner forholdet en *shonen*-protagonist har til sin rival, men også forholdet han har til seriens antagonist. Den eneste forskjellen er at deres respektive roller som protagonist og antagonist virker snudd på hodet.

I en tradisjonell *shonen*-serie ville Light vært antagonist, på grunn av hans narsissistiske holdning til verden rundt seg og stadige insistering på at alle skal følge hans regler. Han manipulerer de han omringer seg med, blir kvitt dem når de ikke lenger er nyttige for ham, og arbeider som en besatt i jakt på sitt mål. Det samme kan sies om Orochimaru i *Naruto*, Sosuke Aizen i *Bleach* og Buu fra *Dragon Ball Z*, som deler de samme trekkene med Light. Han nyter også sin rolle som stormannsgal og finner stor glede i å bevise sin overlegenhet, sine analytiske ferdigheter, og evnen til å forutsi reaksjonene og bevegelsene til de rundt ham.

Lights protagonist-rolle kommer av hans røde personlighet. Selv om vi er vitne til at han gjør grusomme ting har vi lettere for å akseptere ham i protagonistrollen på grunn av hans røde assosiasjoner. Skaperne av *Death Note* virker bevisst på dette, og legger tydelig frem Lights eget hykleri. Når han besøkes av Ryuk for første gang påpeker den nyankomne *shinigami* at når verdens kriminelle er borte vil kun Light være den eneste «dårlige» personen som gjenstår. Light feier det vekk ved å påpeke at han er én av Japans aller beste studenter, med flere utmerkelser for sitt intellekt. Han kan derfor umulig være en dårlig person, selv om han tar livet av kriminelle.

L, på sin side, innser sine feil, og gjenkjenner dem samtidig i andre. Han vet at han er barnslig, at han hater å tape, og anser seg selv som feig når han velger å ikke risikere sitt eget liv. Han er også klar over at hans personlighet og oppførsel kan være irriterende overfor andre mennesker. I tillegg til å anerkjenne sine feil ønsker han tilsynelatende å gjøre noe med dem. Før hans død i episode 25, *Silence*, uttrykker han misnøye over at han ikke er spesielt flink til å få venner, og at Light er én av få mennesker han føler han står nær. Stahet, menneskelige feil og et ønske om selvutvikling er noe som går igjen i varierende grad hos en rekke *shonen*-protagonister. De har alle egenskaper som til å begynne med gjør dem vanskelig å like for omverdenen, men de vokser etterhvert ut av sine respektive skall. L ser ut til å begynne i en slik retning før han dør, men får ikke fullført karakterutviklingen sin.

Forholdet protagonist/antagonist blir også snudd på hodet i den forstand at det er antagonisten som er reaktiv, mens protagonisten ser han som et hinder for sin store plan for verden. I en typisk *shonen*-serie er det motsatt. Protagonen har et mål han vil oppnå, men dette er et personlig mål som sjeldent betyr noe for noen andre enn ham selv. Antagonisten er som regel den som er ute etter makt eller verdensherredømme. Madara Uchiha i *Naruto* vil skape en verden uten konflikt ved å ødelegge menneskers frie vilje. Sosuke Aizen fra *Bleach* ønsker å bli den nye Soul King og dermed regjere over de dødes verden, og Father i *Fullmetal Alchemist* ofrer millioner av mennesker for å kunne konfrontere og stjele Guds makt. Alle har ønsket én eller annen form for fullstendig makt eller verdensherredømme, men de blir til slutt et offer for sin egen hybris og deres mangel på verdifulle støttespillere. Som regel bekjempes de når deres makt er på dets ypperste nivå, noe som gjør dem hovmodige og langt mer åpne for et bakholdsangrep.

Akkurat dette skjer også med Light i siste episode. Han kvitter seg med medhjelperne han mener ikke er nødvendige lenger, og er så overbevist over sitt eget intellekt og planleggingsevne at han ikke tar hensyn til han potensielt kan tape. Det som til slutt feller ham er hans gjenværende undersått, Teru Mikami, som ved en feiltakelse skaper beviset som avslører Lights rolle som Kira.

4.4 Oppsummering

Ved å vende om på kjente *shonen*-elementer og samtidig konstruere en fiksjonsverden som inneholder både det fantastiske og realistiske, fremstår *Death Note* som en historie der tilsynelatende alt kan skje, såfremt det skjer innenfor fiksjonsverdenens regler og grenser. Det hjelper samtidig at karakterene reagerer blasert og avholdent på det overnaturlige som skjer

rundt dem. Elementer som dødsguder, magiske notatbøker og unge genier med personlighetsforstyrrelser blir akseptert som en naturlig del av virkeligheten de lever i, og vi opplever aldri at rollefigurene gjennomgår noen som helst form for eksistensiell krise eller betviler det de allerede vet. Alt som skjer behandles på rasjonelt vis, og det blir derfor lettere for tilskueren å «kjøpe» denne alternative utgaven av Japan som en realistisk virkelighet. En helhetlig tegnestil bidrar også til dette, da det er lite som føles malplassert i det fiktive universet.

5 Umoralske helter og nøytrale tilskuere

I dette kapittelet skal jeg undersøke og analysere tilskuers tilpasning og tilknytning til de ulike rollefigurene. For å gjøre dette tar jeg utgangspunkt i Murray Smiths sympatistruktur og de sentrale teoriene om moralsk kompliserte hovedpersoner jeg lag frem i kapittel to. Jeg kommer også til å trekke inn langsiktig karakterengasjement som en del av sympatistrukturen, og hvordan stemning og humør bidrar til å påvirke hvordan vi mottar de ulike karakterene i serien der det gjør seg gjeldende.

Fordi *Death Note* er en ganske omfattende serie, med mange figurer som er viktige for handlingen er det viktig å avgrense analysearbeidet til mest sentrale figurene. Dermed vil dette kapittelet i all hovedsak ta for seg Light Yagami, L, Misa Amane og Ryuk, da disse er de tre mest fremtredende rollefigurene i serien. Jeg velger ikke å vie en hel analyse til Mello og Near, da disse to kun fungerer som erstattere for L.

Light er seriens protagonist og vil derfor vies mest plass i analysen. Aller først vil jeg gjennomgå første episode, som fungerer som en introduksjon til det fiktive universet, samt Lights karaktertrekk og holdninger. Deretter vil jeg se på Lights utvikling som karakter og hvordan han blir fremstilt i serien, både mentalt og fysisk, med beskrivelser og analyser av spesifikke scener der dette kommer best frem.

Fordi L er antagonist er det naturlig å sammenligne ham med Light og sette de to opp mot hverandre. Spillet mellom L og Light er det som driver brorparten av handlingen fremover. Det vies dog aldri en hel episode til L, og informasjonen vi får om ham er sporadisk delt ut over de første tjuefire episodene. Analysen av L vil være basert på hvordan han fremstilles fysisk og mentalt, med fokus på enkelthendelser som bidrar til å bygge et bilde av L som karakter.

Misa er Lights første viktige brikke i spillet mot L og myndighetene, samtidig som hun er den rollefiguren tilhengere av serien ser ut til å like minst³. Hun er verdt å trekke frem i en slik karakteranalyse fordi hun deler Lights overbevisninger, men ikke hans tiltalende trekk, og blir derfor en figur det er vanskelig å knytte seg til. Analysen av Misa vil også ta utgangspunkt i hvordan hun fremstilles.

Helt til slutt vil jeg vie noen sider til Ryuk, den som setter hele handlingen i gang. Han er en konstant tilstedeværelse, men blir etter hvert en bakgrunnsfigur når Light og Ls konflikt

³ <http://anirecs.com/paperflowers/misa-amane-a-character-of-failed-potential>,
<https://answers.yahoo.com/question/index?qid=20100215011750AAYo0S6>,
<https://www.fanfiction.net/s/4973298/1/32-Reasons-to-Hate-Misa>

får et større fokus. Likevel er han viktig som tilskuerens surrogat i seriens fiktive univers. Gjennom Ryuk opplever vi det som skjer som underholdende.

5.1 Light Yagami – sympatisk, fascinerende og frastøtende

Når vi møter Light for første gang sitter han ved skolepulten og kjeder seg. Det er ikke mye som skal til for å skjønne hvorfor. Klasserommet er befolket av anonyme skikkelser som driver med aktiviteter som for Light virker fullstendig uinteressante. Selv ikke mønstereleven Light virker opptatt av hva læreren har å si.

Idet han blir bedt om å oversette en bestemt setning til engelsk slipper han ut et oppgitt sukk, som tyder på at det han blir bedt om å gjøre er fullstendig meningsløst og plagsomt. Sukking er typisk for anime-figurer som må utføre en oppgave de mener er under deres verdighet eller ferdighetsnivå, spesielt de som er over gjennomsnittlig intelligente⁴. Det er lett å gjenkjenne et slik sukk som uttrykk for oppgitthet i henhold til situasjonen eller oppgaven man står foran, uavhengig om man har sett mye anime eller ikke.

I neste scene treffer vi Light på vei hjem fra skolen. Både Light og tilskueren blir matet med informasjon om kriminelle handlinger som nylig har skjedd rundt om i Japan. Noen har blitt funnet knivstukket og en morder på frifot har blitt arrestert. Det skaper et uhyggelig bilde av en verden preget av kriminalitet og vonde gjerninger. Dette blir bekreftet når vi hører Lights indre monolog for første gang: «Day in. Day out. The same news on permanent repeat». Han er lei av å leve i en verden som domineres av vold og kriminalitet, men han er samtidig maktesløs og kan ikke gjøre noe med det. Allerede her skapes det sympatiske trekk i Light. Vi ser at han ikke utfordres nok i sine daglige gjøremål og at han frastøtes av det vonde som foregår i verden. Den indre monologen bidrar til å understreke dette.

Lights frustrasjon over verden er et karaktertrekk de fleste kan kjenne seg igjen i. Det bidrar til å knytte tilskueren nærmere ham. Vi kjenner igjen hans frustrasjon over verden som et ønske om å ville gjøre ting bedre. Dette er et viktig ledd i sympatistrukturen som vi får gjennom tilknytning i tid og rom samt subjektiv tilgang til hans tanker og følelser. Disse følelsene kan vi velge å dele med ham eller ikke.

Vår tid/rom-tilknytning til Light vedvarer i resten av episoden, og i neste scene finner vi Light tilbake igjen ved skolepulten. Det er her seriens utgangspunkt settes når vi ser en svart notatbok falle fra himmelen. Tilsynelatende er det kun Light som har fått med seg at dette, og

⁴ Det er et trekk Light deler med blant annet Shikamaru Nara fra *Naruto*, som møter enhver situasjon med et oppgitt sukk og frasen «what a drag!»

vi ser at hans nysgjerrighet blir trukket mot den. Han møter opprinnelig notatboken med skepsis, men beslutter at den må testes slik at han kan verifisere om det bare er en spøk eller ikke. Gjennom vår tilknytning til Light åpnes for at tilskueren kan dele hans nysgjerrighet og tiltrekning til notatboken og samtidig fundere på hva vi selv ville brukt en slik notatbok til.

Det første offeret er en tilfeldig kriminell som dukker opp på nyhetene og det å skrive ned navnet hans virker mer som et innfall enn et bevisst ønske om å teste notatboken. Light føler seg tilsynelatende kallet til å i det minste se hva som skjer når han skriver ned noens navn. En slik nysgjerrighet er også noe en tilskuer kan gjenkjenne. Light vurderer om å bruke notatboken gjør ham til en morder, men dette skyver han raskt fra seg da han regner med at notatboken ikke vil fungere.

Når notatboken ser ut til å fungere forsøker Light å overbevise seg selv om at det er en ren tilfeldighet at den kriminelle på TV døde av hjertestans. Likevel beslutter han seg for å teste den igjen. Vi har fortsatt tilgang til Lights indre monolog og kan høre ham rasjonalisere og forklare hvorfor notatboken bør testes igjen. Han argumenterer for nytteverdien av å ta livet av de som utnytter de svake for sin egen vinning. Ifølge Light vil det gjøre verden en tjeneste. Det er en påstand som bygger på tankegangen til vigilante-figurer som mener de svake og uskyldige må beskyttes mot en verden som ikke bryr seg om dem. Selv om Light utnevner seg selv til Gud gjentar han alltid for seg selv at han gjør det han gjør for å skape en ny verden der folk slipper å leve i frykt for bøller, mordere og andre mennesker med onde hensikter.

Som for å bekrefte denne påstanden dukker Lights andre offer, Takuo Shibuimaru, opp og forsøker å voldta en kvinne utenfor en storkiosk. Han dør i en trafikkulykke kort tid etter at Light skriver ned navnet hans i notatboken. Sekvensen fremstår ikke spesielt nøytral, da Light tydelig fremstilles som en helteskikkelse mot den mer uspiselige Takuo, som setter uskyldige kvinner i fare.

Etter anime-standarder er Takuo en meget stygg person, med små, stirrende øyne, og store tenner som står ut av munnen hans når han snakker. Light på sin side er typisk anime-protagonist: slank og høy, med lyst hår og tiltalende ansiktstrekk. Protagonister i anime har som regel smale skuldre og hofter, tynne ansikter og minimalt



Figur 5: Takuo Shibuimaru

kroppsfett. Det er lite som fysisk skiller Light Yagami fra Spike Spiegel⁵, Ichigo Kurosaki⁶ og Naruto Uzumaki⁷. Tykkfalne og stygge person blir delegert til å være komiske eller antagonistiske bifigurer. I tillegg til å ha et unormalt fjes er Takuo også ganske tjukk, som bidrar til å gjøre ham enda mindre attraktiv for tilskuernes eventuelle sympati. Light og Takuo er tegnet for å generere henholdsvis sympatiske og antipatiske holdninger. Vi tar det for gitt at skjønnhet tilsvarer godhet i fiksjon, da protagonister vanligvis er mer fysisk tiltalende enn antagonistene (Smith, 1995, 192). Tilskuere deler en felles oppfatning av hvilke trekk som er beskrivende for hvilke karakter typer. Slik skapes ikonografiske karakterer i film som er lette å kjenne igjen ut fra deres fysiske egenskaper. I en anime-serie, og i film generelt, er som regel protagonisten mer fysisk tiltrekkende enn antagonist, og om protagonisten ikke er attraktiv har han/hun som regel en langt sterkere indre skjønnhet som veier opp for det fysiske utseendet.

Takuos død overbeviser Light om at notatboken fungerer, men vi får ikke vite med én gang hva han gjør med den. Det er først når Ryuk oppsøker Light vi får se notatboken igjen. Nå er notatboken full av navn, som Light hoverende ser ned på med en fornøyd latter. Han har en plan for hva som skal skje fremover, og han er meget fornøyd med utsiktene.

Dialogen som følger mellom Light og Ryuk fungerer som en avsløring av deres motivasjoner og mål fremover i serien. Vi kan allerede ane hva Light har i gjære om man husker frustrasjonen han har uttrykt tidligere. Tilskuers tilknytning og sympati for Light kan her begynne å svekkes, da han kan fremstå som ondskapsfull og stormannsgal. Den eventuelle sympatien kan likevel gjøres om til fascinasjon for figuren. Light er eksepsjonell i rekken av mennesker som har brukt notatboken tidligere. Ingen har tatt livet av så mange mennesker med en Death Note før. Dette kan knytte oss til Light gjennom fascinasjon for ham, da vi ønsker å vite hvorfor han gjør det han gjør og hva som motiverer ham. Ryuk avslører at han kjedet seg i *shinigami*-riket og deretter kom til menneskenes verden for å bli underholdt.

I dialogen mellom dem avslører Light at han allerede har tatt livet av verdens mest kjente kriminelle. At notatboken tar livet av dem gjennom hjertestans fungerer som en slags signatur: «I want the world to know of my existence, that there's someone out there passing righteous judgement on the wicked». Han utpeker seg selv som dommer, jury og bødde.

Et tilbakeblikk viser at Light opprinnelig fikk samvittighetskvaler etter Takuos død. Han har tatt livet av to mennesker og dette påvirker ham, han rasjonaliserer vekk det han har

⁵ *Cowboy Bebop*

⁶ *Bleach*

⁷ *Naruto*

gjort og overbeviser seg selv om at det han gjorde var for det beste. De som forpester verden fortjener å dø. Dette kommer tydelig fram i hans indre monolog i tilbakeblikket:

This is exactly what I've been thinking about lately... The world is rotting, and those who are making it rot deserve to die! Someone has to do it, so why not me? Even if it means sacrificing my own mind and soul, it's worth it. Because the world can't go on like this. I wonder: what if someone else had picked up this notebook? Is there anyone out there other than me who'd be willing to eliminate the vermin from the world? If I don't do it, then who will? That's just it, there's no one. But I can do it! In fact... I'm the only one who can. I'll do it. Using the Death Note, I'll change the world!

Denne monologen er interessant fordi den gir et innblikk i protagonistens tanker. Dette kan være et viktig ledd i sympatistrukturen da det understreker hvilken motivasjon en karakter legger bak sine handlinger. Hvis deres motivasjoner er edle og riktige er det lettere å føle sympati for dem når de gjør vonde ting. I Lights tilfelle kan det få ham til å fremstå som stormannsgal, men det viser også at han er villig til å ofre seg selv for det han mener er verdens beste. Notatboken tillater ham å ta livet av stort sett hvem han vil, men han ser ikke på det han gjør som drap av medmennesker. De kriminelle i samfunnet er skadedyr som skaper trøbbel for de som bare vil det beste i livet. Lights moralske kompass er delt inn i sort og hvitt, der du enten er et godt eller dårlig menneske. Er du et dårlig menneske fortjener du å bli eliminert.

Light tar ikke livet av kriminelle, men gir dem deres rettferdige dom. Det som tillater ham å gjøre det er ikke hans intellekt eller samfunnsengasjerte personlighet, men det faktum at han ser på det som selvoppofring. Han er villig til å ofre sin egen sjel og sinnsfriskhet ved å bruke notatboken til å gjøre verden til et bedre sted. Light dømmer ikke kriminelle fordi han kan, men fordi det er hans plikt å gjøre det. Slik selvoppofrelse kan sees som en edel handling, til tross for undertonene av stormannsgalskap som følger med, og for det kan man beundre Light det han gjør.

Fordi vi kan kjenne oss igjen i Lights sak kan vi enkelt føle tilknytning og sympati for ham. Handlingene hans tolkes som rettferdiggjort når han omtaler dem som selvoppofrelse. Slik sett er Light meget lik andre antihelter som mener det ligger noe godt bak de kriminelle handlingene de utøver, for eksempel Dexter Morgan i *Dexter* (Manus jr., 2006-2013) eller Walter White i *Breaking Bad* (Gilligan, 2006-2013). Serien skaper ikke utelukkende sympatiske følelser for Light, men blander den sympatien vi kan føle for ham med fascinasjon. Noen så stormannsgale at de velger å erklære seg selv Gud fortjener ikke nødvendigvis mye sympati, men vi kan ha en empatisk og sympatisk forståelse for hans motivasjon og samtidig føle fascinasjon for ham.

5.1.1 Overdrevne scener

Etter tiraden om Lights motiv er vi fortsatt i samme tilbakeblikk, men gjør et lite hopp fremover i tid. Vi ser Light sitte med notatboken foran seg mens han fanatisk skriver ned navn etter navn. Et messende kirkekor dominerer lydbildet og understreker at det som skjer er viktig, nesten sakralt. Light skal omskape hele verden i sitt bilde og ser på sin vilje som hellig. Stemningen i scenen virker rettet mot å skape ærefrykt i tilskueren. Protagonisten som vi til nå har vært knyttet til tar livet av et stort antall mennesker, og noe så enkelt som å skrive ned navn i en bok blir omgjort til en grusom handling.

Sekvensen varer ikke lenger enn et minutt, men på veldig kort tid har svært mye skjedd. Light har tatt livet av et stort antall kriminelle, og mens sekvensen pågår ser vi glimt av kriminelle som faller om og dør av hjertestans. Montasjen er hurtig, med korte klipp av store og dramatiske hendelser. Redigering, lyssetting og kinematografi får det hele til å minne om en moderne action-sekvens. Dette kan være med på å knytte tilskueren nærmere serien og karakteren i påvente av flere slike scener. Det bidrar ikke nødvendigvis direkte til sympati eller fascinasjon for protagonisten, men det er like fullt en spennende scene å se på, som skaper dynamikk i en ellers flat handlingskurve i episoden. Vi blir underholdt av selve formen på hendelsene i tillegg til hendelsene selv.

Death Note har flere sekvenser som ligner på denne, der små hendelser blir gjort storslåtte og viktige. Den tidligere nevnte tenniskampen mellom Light og L er én av disse. Selv om scenene ikke er spesielt lange bidrar de til å øke vår subjektive tilgang til rollefigurene. Sekvensene inneholder mye informasjon man kan bruke til å skape et bilde av karakterene, som igjen kan føre til fascinasjon, sympati eller antipati for dem. For Lights del vil sekvensen der vi ser han skrive ned alle navnene fungere som en bekreftelse av at det han gjør er viktig og at han er villig til å arbeide hardt og lenge for å oppnå det han vil. På den annen side kan disse sekvensene virke meget overdrevne og kanskje vanskelig å ta alvorlig for et vestlig publikum som ikke nødvendigvis vil være vant med så stor grad av overdrivelse i en animert serie som fremstår som så alvorlig som *Death Note*.

Filmforsker Tarja Laine påpeker i *Feeling Cinema* (2011, 5-7) at en tilskuer kan reagere på en filmscenene på to forskjellige måter, med *dialog* og *resonans*. Resonans innebærer at tilskueren observerer og gjenskaper de følelser og stemninger en film forsøker å formidle, for eksempel ved at man begynner å gråte av en trist scene. Dialog vil si at tilskuerens respons på en film går mot den emosjonelle holdningen filmen vil skape, for eksempel at man ler når noe

skal oppleves som dramatisk eller følelsesladd. Hva som bestemmer tilskuerens affektive respons varierer selvsagt fra person til person.

Death Note er full av scener og sekvenser som tilskuere kan oppnå både dialog og resonans med. Dette gjelder spesielt for de som forsøker å være produksjonsmessige overdådige og dramatiske på samme tid. Det som oppleves som alvorlig for noen kan være latterlig for andre, gitt at stemningen i scenen ikke formidles på riktig vis.

Sekvensen der vi ser Light skrive ned navn i notatboken for første gang er et godt eksempel på en scene som kan mottas på flere måter. Den ønsker å være storslått og dramatisk, men kan også fremstå samtidig som meget ekstrem. Paradoksalt nok skaper disse scenene øyeblikk av munterhet og tull i det som ellers ville vært en ganske alvorlig serie fordi de kan oppleves som ufrivillig morsomme. Dette kan bidra til at tilskueren tar langt lettere på det som skjer i løpet av handlingen, for ikke å snakke om det faktum at man er tilknyttet en protagonist som tar livet av en stor mengde mennesker.

Hvor mange Light tar livet av blir aldri nevnt direkte. Kira-skikkelsen eksisterer i seks år, og kriminelle blir drept regelmessig i løpet av disse seks årene. Man skal dermed ikke se bort fra at potensielt tusenvis mister livet til Lights notatbok. Det dveles ikke mye på hvor mange som blir drept, noe som kan føre til at tilskueren ikke tenker over det. Samtidig distanseres tilskueren fra selve drapshandlingen ved at vi sjeldent får se dødsfallene skje. Hvis de kriminelles død blir vist skjer dette i korte glimt uten noen tilknytning utover tid/rom-tilknytning når dødsfallet skjer. Vi vet ikke hvem de kriminelle er og de forblir anonyme utover at vi kanskje får vite hva de er dømt for. Det blir en slags form for moralsk relativisme, men folkemordet til Light kan likevel oppleves som verst.

Fokuset i serien faller heller på Light og Ls kamp mot hverandre. Dermed kan den etiske tilpasningen til Light bli mye lettere, fordi vi ikke blir fortalt hvor mange kriminelle som er drept. Etter hvert slutter Light også å ta liv og delegerer oppgaven til en av sine undersåtter.

Den mest beryktede av seriens overdrevne scener forekommer i åttende episode, *Glare*. På dette tidspunktet har Light vært under mistanke en stund, blant annet fordi han er sønn av politisjefen i Japan. Dette gir Light tilgang til informasjon som ikke er tilgjengelig for allmennheten. L installerer overvåkningsutstyr i hjemmet til Yagami-familien, og spesielt Lights rom er stappfullt av skjulte kameraer. Light mistenker at noe er i gjære og Ryuk bekrefter at overvåkningsutstyret er på plass. For å lure etterforskningsgruppen til å tro at han ikke er Kira ved at kriminelle fortsatt blir dømt til døden, skjuler Light en mini-TV og en avrevet bit av notatboken i en pose potetgull. Dette lar ham dømme kriminelle til døden uten at det blir oppdaget av overvåkningskameraene. Biter av notatbøkene beholder sin magiske

kraft selv om de er revet ut. Scenen der Lights plan blir iverksatt er én av seriens mest dramatiske, og overdrevne scener.

Klipperytmen og musikken er den samme som i scenen beskrevet tidligere, med dramatisk musikk og et kirkekor som synger illevarslende toner på latin. Light løser ligninger med den samme intensiteten han bruker til å skrive ned navnene til kriminelle, og sjeldent har det å spise potetgull blitt fremstilt på en så omfattende og utstrakt måte. For overvåkningskameraene sin del ser det ut som om han sitter og gjør lekser, slik en normal elev på videregående skole ville gjort en hverdagskveld. Takket være mini-fjernsynet og papirbiten gjemt i potetgullposen har han tilgang på informasjon om kriminelle og kan skrive ned navnene deres. Hver gang Light skriver ned et navn tar han et potetgullflak og spiser det, en handling Light påpeker i sin indre monolog: «I'll take a potato chip... And eat it!» Å putte et flak i munnen og bite det i to blir viet flere sekunder med sakte og bevisste bevegelser, helt til spisingen av potetgullet blir understreket av et høylytt knas idet Light tar en bit.



Figur 6: Potetgullscenens siste bilde

Death Note er en meget alvorlig serie, men potetgull-scenens i overkant dramatiske fremtoning kan snu denne tonen på hodet, og skape noe som er like fullt parodisk som det er dramatisk. Sjansen for at scenen frembringer latter fremfor alvor er nok større fordi den er så overdrevet. Samtidig bidrar potetgullscenen til å føre handlingen i serien videre og setter et dramatisk punktum for episoden.

Tilskueren kan både gå i dialog og resonere med disse scenene. Man kan føle ærefrykt for hvordan Light presterer å unngå oppdagelse og bli imponert av hvor framsynt han kan være.

På samme tid kan man le av hvor dramatisk og overdrevent alt fremstilles, tilsynelatende uten et fnugg av ironisk distanse.

Tar man vekk den overdrevne og dramatiske tonen sitter man igjen med en serie handlinger som er påfallende banale og hverdagslige. Alt Light gjør for å ta liv er å skrive ned navn i en notatbok. Selv om dette fører til at mennesker dør er det likevel en så ordinær handling at det kan gjøre det lettere for tilskueren å distansere seg fra den. Lights våpen tillater ham å enkelt og anonymt ta livet av noen på avstand, og de få gangene han er i nærheten av sine ofre er det fordi de er en nærgående trussel der og da.

Ikke bare letter disse overdrevne scenene stemningen i animasjonsserien generelt, men bidrar også til å knytte bestemte assosiasjoner til hovedpersonene. Light blir raskt forbundet med planer som krever mye forberedelser og lang tid for å utføres. Når de blir fullbyrdet vet tilskueren at det vil være verdt ventetiden. Det som skjer vil bli formidlet på en overdrevet måte man både kan gå i dialog og resonere med.

Første episode avsluttes med at Light legger frem sin endelige plan for verden. Kun de han anser som verdige skal få lov til å leve. Først da kan verden bevege seg i riktig retning. Når Ryuk påpeker at dette vil gjøre Light til det eneste dårlige mennesket som fortsatt lever feier han det fra seg. Light er en hardtarbeidende skoleelev, én av Japans beste og smarteste. Derfor kan han gjøre det offeret som trengs for å kvitte seg med alle kriminelle i verden. Ryuk er den som får det siste ordet, og bemerker for seg selv at: «Humans are so interesting!», mens vi ser Light skue ut over Tokyo som bades i solnedgangens lys.

5.1.2 Tragiske menneskeskjebner og vrang tilpasning

Bildet man sitter igjen med av Light Yagami er av en hardtarbeidende ung mann som ønsker å gjøre verden til et bedre sted, og som nå har makten til å gjøre det. At han er utelukkende sympatisk er vanskelig å påstå, men han har et godt utgangspunkt for det han gjør. Påfølgende episoder kaster Lights handlinger i både et positivt og negativt lys. Han tar ikke kun livet av kriminelle, men også de som etterforsker ham. Når noen står i veien for Kiras nye verden ser vi hvor langt han er villig til å gå for å fjerne dem. Light blir ikke utelukkende asympatisk, men heller en kompleks karakter som besitter både sympatiske og asympatiske trekk. Dermed kan man oppleve både et positivt og negativt karakterengasjement for figuren.

I fjerde episode, *Pursuit*, får vi vite at FBI-agenter under Ls kommando har etterforsket ulike mistenkte i Kira-saken. Agent Raye Penber har forfulgt Light i et par dager, og Light bestemmer seg for at Penber må dø, så han ikke kan stikke kjepper i hjulene for planene hans.

For å finne ut av hvem han er bruker Light notatboken til å manipulere en narkotikaavhengig kriminell til å holde en buss full av mennesker som gissel. Dermed blir Penber tvunget til å avsløre både navnet og ansiktet sitt for Light. Med denne informasjonen kan Light manipulere Penber til å overrekke navn og informasjon om samtlige FBI-agenter som etterforsker Kira-saken i Japan, og deretter ta livet av dem alle på samme tid.

Raye Penbers død fører til at hans forlovede, Naomi Misora, setter i gang sin egen etterforskning. Hun er nemlig overbevist om at Penber kom for nær Kira, og at Kira var den som tok livet av ham. Hun har fullstendig rett, men har likevel ingen bevis for det. Light klarer like fullt å manipulere henne også, slik at han kan ta livet av henne.

Døden er langt mer tragisk når det kommer til individuelle menneskeskjebner. Ikke bare skapes det dramatiske sekvenser ut av det, men de kriminelle som blir drept blir ikke individualisert like mye som enkeltmenneskene som kan hindre Lights suksess. Både Penber og forlovedens dødsfall fremstilles langt mer forsiktig og tilbakeholdent enn når Light bruker notatboken til å ta livet av kriminelle. Scenene som fører til deres død er strengt tatt ikke mer enn dialogveksling mellom dem selv og Light. Det eneste som gir scenene følelsen av at de bygger opp til noe er musikken, som i økende grad blir mer intens etter hvert som scenene spilles ut. Når Light dreper et individ vi har blitt kjent med er det ikke like overdrevet og storslått som tidligere. Å ta livet av mange kriminelle fremstilles som rettferdiggjort, men individuelle menneskeskjebner er som regel langt mer dramatiske.

Idet Penber dør av hjerteinfarkt blir musikken erstattet av fullstendig stillhet, som for å understreke det tragiske ved dødsfallet. Når Naomi får navnet sitt skrevet inn i notatboken er det også resultatet av en lengre dialogveksling. Denne gangen forsvinner også musikken når effekten av notatboken slår inn. Det er nesten som om serieskaperne vil at tilskueren skal føle skyldfølelse over at Light har «vunnet» dette mindre slaget og at vi heiet ham fram til det. Som for å understreke hennes tragiske skjebne er vårt siste glimt av Naomi at hun går opp en gullfarget trapp mot en eterisk galge som har blitt gjort klar for henne.

Selv om dødsfallene til Raye Penber og Naomi Misora blir fremstilt som tragiske, bidrar scenene samtidig til å bygge opp fascinasjon i tilskueren for Light og hans evner til å manipulere andre mennesker. Scenene der han møter Raye Penber viser Lights evner som



Figur 7: Naomi dør.

strateg, blant annet hvor dyktig han er til å forutse handlingene til andre mennesker og legge planer som først kommer til fulle etter litt tid. Når Light møter Naomi er situasjonen en annen. Hun gir ham et falsk navn, fordi hun har kommet frem til at Kira trenger kunnskap om navn og fjes for å ta livet av noen. Idet Light innser dette må han improvisere frem en plan for å hindre at Naomi møter L og blir en del av etterforskningen. Scenen illustrerer hvordan Light tenker på stående fot, samtidig som vi blir vitne til hans forståelse for menneskesinnet. Han spiller på Naomis kunnskap om L, samt tapet av forloveden hennes, slik at hun avslører sitt egentlig navn. Selv om Raye Penber og Naomi Misora til syvende og sist lider tragiske skjebner, er det likevel spennende å se hvordan Light klarer å komme seg ut av konfrontasjonene med dem. Måten han planlegger og utfører sine planer er praktisk talt begivenheter i seg selv, og tilskueren vet sjeldent nøyaktig hva som har skjedd før det blir forklart i ettertid.

Vi fascineres og tiltrekkes av Lights intelligens, kløkt og pågangsmot, beundringsverdige trekk som stiller Light i et godt lys. Dette fører til en vrang tilpasning der vi kan like Light ikke bare på tross av, men også fordi han tar liv. At han dreper viser seg å ha positive konsekvenser for omgivelsene og det fører i tillegg til at han havner i spenningsfylte situasjoner han må komme seg ut av ved å bruke sitt intellekt. Disse situasjonene kan være underholdende for tilskueren, som ønsker å se hvordan Light kan lykkes i å komme seg ut av en kinkig situasjon. Light går Hannibal Lecter en høy gang, for vi ønsker å oppleve hva han gjør og hvordan han gjør det. Vi kan også nyte at han selv nyter sin egen grusomhet. Samtidig er vi klar over at det han gjør er fundamentalt umoralsk.

De kriminelle Light tar livet av er for det meste fullstendig anonymiserte, og de som får et navn og ansikt festet ved seg er så lite tiltalende at deres dødsfall nesten virker fortjent. Etter hvert som serien fortsetter settes det mindre og mindre fokus på at kriminelle dør til fordel for å utelukkende formidle det metaforiske sjakkspillet mellom Light og L. Dødsfallene blir redusert til informasjon tilskueren blir matet med på lik linje med all den andre informasjonen som finnes i serien. Dermed blir det lettere å overse at det til stadighet blir drept titalls kriminelle mens handlingen pågår.

5.1.3 Under påvirkning

Hvordan Light tegnes forandrer seg i løpet av serien. I begynnelsen, når han fortsatt skal forstås som ung og uskyldig, er fjes og ansiktstrekk mer avrundet enn senere i handlingen. I første episode er spesielt øynene verdt å legge merke til. Selve øyehulen er firkantet og litt spiss i hjørnene, men øyeeplene og pupillene er store og runde. Det er for så vidt de fleste øyne, men

i anime har dette en spesiell betydning. Yngre og uskyldige figurer blir tegnet med store og runde øyne for å understreke deres uskyldighet og unge alder. Dette er spesielt utbredt innenfor *shojo*, de protagonistene er små jenter som enda har til gode å bli voksne og verdensvante. Som en motpol til dette blir ondskapsfulle og kyniske rollefigurer tegnet med små eller deformerte øyne. Psykopatiske antagonister får gjerne pupiller som knapt ser større ut enn spissen på en nål. Graden av øyets størrelse varierer selvsagt fra figur til figur, og man kan som regel bedømme hvor ond eller god en rollefigur er ut fra øynene deres.

Lights øyne er brede og avrundede i begynnelsen, men etter hvert som han blir mer utspekulert og tvetydig blir øynene hans betydelig smalere. Ansiktstrekkene hans blir også mye hardere i kantene. Når handlingen gjør et byks tre år fremover i tid etter Ls død er forandringen i Lights fysiske utseende enda enklere å se. Den uskyldige syttenåringen han én gang var er borte for lengst, og den som står igjen er en kald og kynisk morder. Når Light blir avslørt som Kira i siste episode og forsøker å flykte fra politiet, hallusinerer han at han passerer en yngre versjon av seg selv.



Figur 8: Light hallusinerer sitt yngre jeg.

Vi ser Light slik vi møtte ham ved begynnelsen av serien, uten magisk notatbok og med en potensielt lysende fremtid foran seg. De fysiske forandringene vi ser Light gjennomgå kan være det som frikjenner han fra det han har gjort. Vi legger merke til at han forandres fysisk, og ser det som et tegn på at han ikke er den unge mannen vi knyttet oss til i begynnelsen av serien. Karakterutviklingen understrekes av en tydelig fysisk forandring som også fungerer å minne oss på hvordan han har forandret seg mentalt. Akkurat som i en karakteroverhaling blir

vi tvunget til å huske fortiden til rollefiguren og dermed reevaluere valgene han har gjort og våre reaksjoner på dette.

Siste episode er også interessant fordi den viser oss Light fra en side vi ikke har sett tidligere. Plutselig ser vi Light i en fullstendig desperat situasjon, uten noen andre å vende seg til. Han forbanner sine omstendigheter og skriker ut etter hjelp, samtidig som han også forsøker å bortforklare seg overfor de som omringer ham. Idet han flykter fra politiet domineres sekvensen av trist og melankolsk musikk, som for å frembringe mest mulig sympati for den Light en gang var og den han har blitt. Mens han løper begynner han å gråte, noe som absolutt er en faktor for å skape sympati i tilskueren. Til slutt kollapser Light i en bortgjemt trapp, skadeskutt, forslått og fullstendig knekt. Her dør han, alene, i stillhet, noe som bare bidrar til å understreke det tragiske i situasjonen.

De fysiske forandringene vi sporer i Light er spesielt fremtredende når han mister hukommelsen om notatbøkene. Én av de mange reglene som styrer bøkene slår fast at om du sier fra eierskapet ditt vil du miste alle minner knyttet til notatboken. Denne regelen blir en viktig del av Lights spill, og en avgjørende faktor i planen som fører til Ls død. Når Light mister hukommelsen skjer det en tydelig karakteroverhaling som minner oss på hvordan han var før han ble i besittelse av notatboken.

I episode 16, *Decision*, lar Light seg frivillig fengsle av L under mistanke om at han ubevisst kan være Kira. I fangenskapet sier han fra seg eierskapet av notatboken sin og Ryuk tar vekk minnene hans. Når Light ikke lenger husker at han er Kira blir ansiktstrekkene straks mykere igjen, slik de var ved begynnelsen av serien. Stemmen hans forandrer seg også, og blir merkbart lysere enn da han var Kira. Denne karakteroverhalingen minner oss på hvem Light var i begynnelsen av serien og kan forsterke vår tilknytning til ham. Kira fremstår som en separat skikkelse, en slags Mr. Hyde til Lights Dr. Jekyll, og vi kan unnskyldte det han har gjort tidligere. Det visuelle skaper i dette tilfellet sympati for protagonisten.



Figur 9: Over: Før Light mister hukommelsen.
Under: Light rett etter han har mistet hukommelsen

I *Silence*, når Light får hukommelsen tilbake, tegnes han igjen slik han så ut før han mistet hukommelsen. Det fungerer som en god indikator på at Lights personlighet blir motivert i en negativ retning av eksterne krefter og at hans ønske om å gjøre verden til et bedre sted har blitt forvridt av notatbokens påvirkningskraft. Han blir nærmest besatt av notatboken, og kommenterer i første episode at det er noe ved den som gjør at mennesker vil prøve den minst én gang. Akkurat hva denne lokkende kraften er blir aldri undersøkt, men det kan bidra til å påvirke vår tilpasning slik at vi ser på Light som en tragisk og misforstått figur framfor en ondskapsfull skikkelse. Det er ikke en besettelse på den tradisjonelle måten, at notatboken er en ondskapsfull ånd som tar bolig i ham, men den har likevel en påvirkningskraft som ikke kan oversees. Til og med L, som fremstår som én av seriens mest rettskafne hovedpersoner, vurderer på et tidspunkt å teste notatboken etterforskningsgruppen får tak i slik at han kan komme et skritt nærmere Kira. Notatbokens tiltrekningskraft lar oss unnskyldte det Light gjør, samt livene han tar fordi vi gjenkjenner at den har en negativ påvirkning på mennesker.

Vår tid/rom-tilknytning til Light, samt vår subjektive tilgang til hans indre monolog, lar oss bortforklare, rasjonalisere og unnskyldte de valgene han tar. Vi blir satt på hans side av konflikten, og han fremstilles som en figur med sympatiske, antipatiske og fascinerende trekk. Handlingene hans har et godt utgangspunkt og de får i tillegg konsekvenser som virker gode. Det blir gjentatt opptil flere ganger at kriminalitet har blitt redusert som en følge av Light. Folk legger merke til hans dom over de kriminelle. Likevel er det en bedre verden skapt ut av frykt for én manns rettferdighet. Dette er noe både politiet og L bemerker, selv om det ikke blir gjentatt spesielt ofte. Vi følger brorparten av handlingen fra Lights synspunkt, som kan være grunnen til at dette ikke påpekes i stor grad.

Det langsiktige karakterengasjement utfordres etter hvert, men vi lar oss likevel overbevise fordi vi har tilbrakt så mye tid med Light. Dette har både utgangspunkt i sympatien vi utvikler for ham i første episode, og vår fascinasjon over hvor langt han er villig til å gå for å oppnå sine mål. Det siste kan også være et noe beundringsverdig trekk ved Light, som nekter å gi opp uansett hvor mye han virker trengt opp i et hjørne. I tillegg er det spennende å se hvordan han bruker notatboken på for å lure de rundt ham. Vårt engasjement vedrørende Light Yagami kommer ikke utelukkende av sympati, men også av fascinasjon. Dette kan samtidig forsterkes av empati for det han ønsker å oppnå.

Utover det ene øyeblikket av karakteroverhaling Light gjennomgår er det ikke mye å spore av spesifikk karaktervekst hos mange av rollefigurene. I likhet med flere anime-serier er *Death Note* langt mer interessert i karakterutdypning enn ren karaktervekst. Informasjon om de ulike figurene i serien blir delt ut litt etter litt, og selv om Light står i fokus får vi også vite

nok om de andre viktige karakterene til at vi lærer dem å kjenne. Vi får blant annet vite at Light er tidligere juniormester i tennis, og at han har vist seg å være en god medhjelper i flere av farens etterforskninger. Hvis det kan sies at Light gjennomgår karaktervekst er det hans kompetanse med notatboken som forandrer seg, i tillegg til hans villighet til å være hensynsløs og utspekulert når det kommer til å bruke andre mennesker.

Den samme fascinasjonen og sympatien vi føler for en person som Hannibal Lecter kan vi også føle for Light fordi vi klarer å overskygge hans negative sider med de positive. Light er en dreven, sjarmerende, utspekulert og lynende intelligent ung mann som vi tillater oss å sjarmere av. At han er en tegnet figur kan samtidig bidra til å gjøre det lettere for oss å knytte oss til ham, da det blir bekreftet at han absolutt ikke er virkelig. Hvor langt han er villig til å gå i sitt korstog blir også et fascinerende trekk som holder oss festet ved ham. Samtidig lar vi oss engasjere av ham fordi han tar liv ved at vi vet at dette vil føre til underholdende og spennende situasjoner.

5.2 L – gåtefull og sta

Når vi møter L for første gang i episode to, *Confrontation*, har vi allerede tilbrakt en hel episode med Light og Ryuk. Dermed kan tilskuerens tilknytning og tilpasning til protagonisten allerede begynt å feste seg. I andre episode blir konsekvensene av Lights handlinger i den første episoden avslørt. Interpol har begynt å legge merke til at titalls kriminelle dør under merkelige omstendigheter, og at dette er noe som burde etterforskes. Fordi de mangler åpenbare bevis og ikke vet hvordan de skal gå frem, bestemmer de seg for å kalle inn L, som allerede har begynt å etterforske saken. L introduseres som en mystisk figur hvis navn og ansikt ingen kjenner til. Han kommuniserer enten gjennom en datamaskin eller butleren Watari, som fungerer som mellomledd mellom L og politiet.

Ls anonymitet ved begynnelsen av serien kan gjøre det vanskeligere å føle en sterk knytning til ham. I motsetning til Light, hvis personlighet, tanker og utseende blir åpenbart for oss fra og med øyeblikket vi møter ham, er L mer avstengt og vi får ikke den samme tid/rom-tilknytningen eller den subjektive tilgangen vi får til Light. Vi kjenner Light best. L er også seriens antagonist, og spiller derfor en rolle de fleste er programmert til å ikke føle tilknytning til med mindre de gjøres markert sympatiske.

Confrontation markerer det første sammenstøtet mellom Light og L, men dette skjer først mot slutten av episoden. Før dette ser vi at samfunnet har begynt å omfavne og akseptere personen som tar livet av kriminelle, og døper ham Kira. Voldelige handlinger har blitt redusert

både i Japan og på verdensbasis, noe som bygger videre på oppfattelsen av at det Light gjør har positive konsekvenser for samfunnet. Folket ser ut til å like Kira, men L er ikke like overbevist og fordømmer det Kira gjør.

Overfor både politiet og tilskueren fordømmer L drapene som «an atrocious act of mass murder, one that is unforgiveable». Der Light synes det er greit å ta livet av samfunnets mer tvilsomme sider ser L situasjonen på en langt mer dikotomisk måte. For ham er alle slags drap utilgivelige, og drapsmennene må bringes til rettferdighet på den tradisjonelle måten. Én mann kan ikke utpeke seg selv til dommer, jury og bøddel. Vår viten om at drapene av kriminelle blir godkjent av de aller fleste farger vår eventuelle tilpasning til L, og gjør oss mindre villig til å føle sympati for ham. Hvis vi lar oss overbevise av Lights retorikk gjør det L mindre sympatisk at han ikke ønsker å ta til fornuft og se det vi ser. På den annen side er L også en meget mystisk figur, som kan skape fascinasjon framfor sympati eller antipati.



Figur 10: Ls introduksjon i episode to.

Hvem L er og hvordan han ser ut er et av seriens drivende mysterier etter hans introduksjon i andre episode. Hans metoder og arbeidsmåter blir ikke avslørt før han konfronterer Light ved slutten av episoden, og selv da er det mye som gjenstår å bli avduket. Konfrontasjonen mellom dem foregår under en TV-sending, der en mann ved navn Lind L. Taylor står frem som mesterdetektiven L og offentlig fordømmer Kiras handlinger. Light, som mener hans oppdrag er hellig, tar seg nær av dette og skriver øyeblikkelig ned Tailors navn i notatboken. Taylor dør på direktesendt fjernsyn etter førti sekunder, men så bryter den ekte L inn i sendingen. Lind L. Taylor var en lokkedue, like mye for tilskuerens del som rollefigurenes

del, en kriminell som var dømt til å dø samme dag. Light/Kira flyttet bare henrettelsen fremover et par timer. Den ekte L forholder seg fortsatt anonym.

Basert på det som har skjedd trekker L en rekke slutninger som stemmer overens med det vi selv vet om Light: han trenger å vite en persons navn og ansikt for å ta livet av dem; han kan gjøre det på avstand; han bor i en spesifikk provins av Japan; og de første kriminelle han tok livet av var kun eksperimenter. Notatboken vet han enda ingenting om, ei heller hvem Kira faktisk er, men konfrontasjonen mellom L og Kira markerer startskuddet for seriens drivende konflikt frem til Ls død. Begge forsøker å lure den andre til å avsløre detaljer om seg selv, slik at hemmelighetene deres kommer frem i lyset. L ønsker å avsløre Kira/Light, mens Light forsøker å finne Ls egentlig navn.

Under TV-sendingen blir vi vitne til Ls intelligens og evne til logisk tenkning. Takket være kun få mengder informasjon har han klart å trekke slutninger som både tilskueren og Light vet stemmer. Vi ser at dette skremmer protagonisten, men at det også gir han en egen livsgnist. Light godtar Ls utfordring. Samtidig erklærer begge, uavhengig av hverandre, at de er rettferdigheten selv, og at de derfor vil seire. Vi vet dog enda ikke hvordan L ser ut. Det vi får se av ham er skjult av mørke skygger. L blir nok derfor i større grad en mystisk og fascinerende figur framfor direkte antipatisk til å begynne med. Fordi han er Lights antagonist blir vi mer tilbøyelige til å sympatisere med, og heie på, Light. Det er likevel i vår interesse som tilskuere at konflikten pågår så lenge som mulig, fordi vi ønsker å vite hvordan de to svarer på hverandres trekk og bedrageri. Underholdning og historiefortelling kan i slike tilfeller overskygge tilskuers moral.

Selv om vi får ta del i Kira-etterforskningen og observerer hvordan L samarbeider med politiet får vi ikke se hvordan han egentlig ser ut før episode seks, *Unraveling*. Etter å ha lurt FBI-agenter inn i Japan uten det japanske politiets viten, er forholdet mellom L og politiet ganske tynnslitt. Etterforskningen går trått ettersom mange politiansatte har sluttet eller bedt om overførsel til andre avdelinger, grunnet frykt for livene til seg selv og sine familier. Til slutt gjenstår det kun seks stykker som ønsker å fortsette etterforskningen under Ls ledelse. L møter de gjenværende politietterforskerne ansikt til ansikt i et hemmelig møte.



Figur 11: Ls ansikt avsløres

Ls utseende er utypisk for en anime-protagonist, noe som er med på å understreke at han er antagonist. Hvordan han ser ut kan bidra til å skape en antipatisk holdning til ham. Der Light er slank, høy og velstelt, er L utmagret, uflid og lite fysisk tiltalende. Håret er sort og bustete og klesstilen er enkel, preget utelukkende av blå dongeribukser og hvite Henley-skjorter, som setter ham i en sterk kontrast til Lights mørkblonde hårmanke og formelle klesstil. L virker tegnet utelukket for å stille Light i et bedre lys, samtidig som det bidrar til at folk undervurderer hans evner som privatetterforsker. Han er ikke like stygg som Takuo, men likevel tegnet for å være en antitese til Light. Svært få tar L seriøst frem til han demonstrerer sitt intellekt. I likhet med Light er L også meget flink til å forutse hvordan mennesker vil handle og reagere, som er til stor hjelp når han driver en etterforskning. Det er dog ikke bare Ls fysiske utseende som skaper motvilje i folk.

Oppførselen hans er generelt ganske dårlig og kan oppleves som frastøtende. L er meget direkte når det kommer til å fortelle folk hva han mener om dem. Når han tror at Light er Kira fester han seg til denne tanken umiddelbart, nekter å gi slipp på den, og oppgir til stadighet varierende prosentandeler for hvor sannsynlig det er for at Light er drapsmannen han leter etter. Han påpeker også flere ganger at hvis han dør til bestemte tider er Light Kira og må arresteres. At dette skaper gnisninger mellom ham og Lights far bryr han seg ikke om. L er også villig til å utnytte andre mennesker for å oppnå det beste resultatet. På et overfladisk nivå skiller ikke dette ham fra Light, men forskjellen ligger i deres metoder.

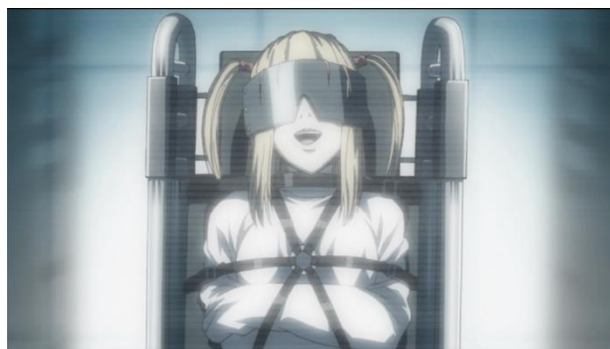
Light tar livet av og manipulerer mange mennesker, men de er alle folk han mener kan unnværes. De fleste av dem er i tillegg kriminelle, eller bare uspiselige og irriterende, og derfor folk som må ryddes av veien for at han skal oppnå sin drøm om en perfekt verden. Hvis, og når, han tar livet av dem gjør han det også på en rask og effektiv måte. Light hoverer kanskje over dem, men han torturerer eller piner aldri sine ofre. L derimot har ikke slike kvaler. Han er villig til å gå langt for å oppnå svar. Dette kommer godt frem i episode femten, *Wager*, når L arresterer Misa Amane under mistanke om å være den andre Kira.

På dette tidspunktet i serien har det blitt avslørt at det finnes to notatbøker i den menneskelige verden. Den ene tilhører Light og den andre tilhører tenåringsidolet Misa Amane, som anonymt på offentlig TV har kommet med instruksjoner til politiet som Kira. L mistenker med én gang at dette er en ny Kira som arbeider sammen med den første. Misa forguder Kira-

skikkelsen og hun og Light oppnår etter hvert kontakt. Light beslutter at han kan få bruk for henne og lar henne ta over hans plikter. Hun blir da den som tar livet av kriminelle. Når L tilfeldigvis får møte Misa blir han øyeblikkelig mistenksom og arresterer henne på bakgrunn av sin mistanke om Lights status som Kira. Det er også flere DNA-bevis som peker i Misas retning, blant annet hårstrå og hudflak funnet på videokassetter hun har sendt ut til både politiet og diverse TV-kanaler.

Grunnet de spesielle omstendighetene som eksisterer rundt et Kira-drap blir ikke Misa fengslet på samme måte som en vanlig kriminell. L holder henne stropet fast i en forvaringscelle med bind for øynene. Dette er for å forhindre at hun tar livet av noen ved å se ansiktet deres. L vet enda ikke om notatbøkene, og antar at Kiras besitter en mental kraft som kan ta livet av noen. Da Misa nekter å avsløre noe som helst om sin rolle som Kira godkjenner L at Watari kan torturere henne.

At L godkjenner tortur på en så kald og kynisk måte sier mye om hvordan han forholder seg til andre. Han kjenner lite medfølelse for dem og er villig til å gjøre hva som helst for å komme frem til riktig løsning. Dette gjelder også fysisk og mental tortur. Senere i serien, når Light og Misa tilsynelatende har blitt renvasket, ønsker han ikke å slippe dem fri med én gang, men



Figur 12: En arrestert Misa som forsøker å forhandle seg ut av situasjonen.

holder dem fanget en liten stund for å se hva som skjer. Dette kulminerer i at Lights far tvinges til å late som at han skal ta livet av Light og Misa, og deretter seg selv, for å skremme dem til å avsløre at de er Kira. Når dette ikke fungerer lar ham dem endelig gå, selv om hans mistanker fortsatt vedvarer helt til hans død. Light, på sin side, ønsker ikke at uskyldige mennesker skal dø og går inn for å unngå dette så ofte han kan.

Den dårlige oppførselen kan bortforklares med at L stort sett er vant til å jobbe alene. Han trenger sjeldent å forholde seg til andre mennesker, og når han må formidler han kommandoer og forespørsler til de han jobber med via PC-skjermen eller butleren Watari. Den begrensede kontakten med andre mennesker kan være en forklaring på hvorfor han sliter med å forholde seg til de som ikke kjenner han spesielt godt.

L stikker ikke under en stol at han er en barnslig person med mulige personlighetsforstyrrelser, noe som gjør det vanskelig for ham å forholde seg til andre. Det sies aldri direkte, men det antydes at L har sosiopatiske trekk og at han føler lite sympati eller

medfølelse for andre. Han har også en tendens til å lyve og holde tilbake informasjon. I *Death Note* kommer det ikke direkte frem, men i *Death Note Relight* (Araki, 2007 & 2008), to animasjonsfilmer som komprimerer og oppsummerer seriens handling, omtaler L seg selv som et monster som bedrar og villeder andre mennesker:

There are...many types of monsters in this world: Monsters who will not show themselves and who cause trouble; monsters who abduct children; monsters who devour dreams; monsters who suck blood, and... monsters who always tell lies. Lying monsters are a real nuisance. They are much more cunning than other monsters. They pose as humans even though they have no understanding of the human heart. They eat even though they've never experienced hunger. They study even though they have no interest in academics. They seek friendship even though they do not know how to love. If I were to encounter such a monster, I would likely be eaten by it. Because in truth, I am that monster.

Selv om et slikt utsagn bidrar til å gjøre L til en langt mer sympatisk figur er den ikke en del av seriens kanon. Sitatet eksisterer kun som ekstramateriale. Det skaper et mer helhetlig bilde av L, men man ville ikke fått det med seg om man ikke oppsøkte *Relight*-filmene direkte for å se hvordan de skiller seg fra serien.

Sitatet forteller oss at L har mer selvinnsett enn man først skulle tro, og at han gjenkjenner kriminelles destruktive og sosiopatiske tendenser i seg selv. Det bidrar til å bortforklare noen av Ls særpreg samtidig som det gjør han en smule mer kompleks og sympatisk. Han gjenkjenner monsteret i seg selv, samtidig som han har en klokkeetro på at rettfærdigheten alltid vil seire. L vet at verden kan være et kynisk og ondskapsfullt sted, men han velger likevel å tro at de som fortjener det vil få sin rettmessige straff. Derfor kanalisierer han sine destruktive impulser inn i sitt detektivarbeid. Han forstår hvordan monstrøse mennesker tenker og kan enklere forutse og overliste dem.

Fordi vi allerede er tilpasset Light og ønsker å se ham vinne har ikke L et spesielt godt utgangspunkt for å fortjene vår sympati. Vi blir knyttet i tid og rom til L, samtidig som vi også får subjektiv tilgang til hans indre følelser og tanker, men graden av tilknytning er mindre enn den vi får til Light. Det vi får vite om L kan bidra til å skape en fascinerende figur, men han stilles samtidig i et langt dårligere lys enn Light. Hans villighet til å ta drastiske valg og oppnå svar gjennom vold og tortur kan skape et antipatisk forhold til ham i tilskueren.

Slår man dette sammen med hans lite tiltalende personlighet og utseende sitter man til slutt igjen med en karakter som man både føler antipati og fascinasjon for. Vår subjektive tilgang til Ls indre er ikke like utpreget som den vi har til Light og vi hører sjeldent L begrunne de ulike valgene han tar på en overbevisende måte. Denne staheten og uvilligheten til å forklare

seg gjør han enda vanskeligere å like og får han, relativistisk sett, til å fremstå som en mer avstengt person enn Light, som vi alltid har oversikt over. Vi kjenner og forstår Light, men får aldri et godt grep om L, da han til synelatende alltid lyver og skjuler flere meninger bak det han sier.

5.3 Misa Amane – intetsigende og irriterende

Misa dukker for første gang opp i slutten av episode 11, *Assault*, der det avsløres at også hun har en Death Note og en *shinigami* som hjemsøker henne. Hun beundrer Kira og ønsker å hjelpe ham i sin kamp for en bedre verden. Dette er fordi mannen som drepte hennes foreldre ble henrettet av Kira. Hennes rolle er todelt: først og fremst er hun Lights medhjelper i kampen mot L og politiet, samtidig som hun på et høyere plan fungerer som en distraksjon for tilskuerne. Hun bistår med å stille Light i et bedre lys, noe som kan forme tilskuerens tilpasning.

Innad i det fiktive universet er Misa popidol, moteikon og skuespiller. Hun er også meget forfengelig, utspekulert og grusom mot de hun mener fortjener det. Slik sett er hun en god støttespiller for Light, til tross for at hun ikke skjønner at han bare bruker henne for egen vinning. Selv om Misa har sine intelligente øyeblikk fremstår hun som påfallende dum og svak. Hun har en tendens til å glemme enkle instruksjoner Light gir henne, og forkludrer dermed planene hans på verst tenkelige måte. Hennes arrestasjon i episode femten kommer som en konsekvens av at hun spontant dukker opp på Lights skole når han har en samtale med L. Da hun kommuniserte med offentligheten gjennom videokassetter hadde hun en lei tendens til å ubevisst avsløre mange detaljer om både *shinigami* og notatbøkene.

Denne mangelen på selvinnsikt gjør det vanskelig for tilskueren å knytte seg til Misa og føle sympati for henne. Vi er allerede tilknyttet og tilpasset Light, og ønsker at han skal lykkes, da vi blir underholdt av dette. Når Misa til stadighet klarer å ødelegge for ham blir hun en kilde til frustrasjon framfor sympati eller fascinasjon. Vi ser også at Light deler vår frustrasjon, noe som forsterker den negative reaksjonen vi allerede kan ha til Misa.

Av alle figurene i serien er også Misa den som gjennomgår minst utvikling. Hun forblir den samme overfladiske personen, og vil ikke gjøre annet enn å tjene Light og fremme hans sak. Hun sier fra seg eierskapet av en notatbok to ganger i løpet av serien, og i motsetning til Light ser vi ingen forandring i personligheten hennes. Hennes karakter fremstår som svak, uten motivasjon utover den tilsynelatende altopplukende kjærligheten hun føler for protagonisten.

Vår antipatiske holdning til Misa kommer fra flere kilder. På den ene siden ønsker vi at hun skal følge Lights ordre og være en nyttig medhjelper fremfor den klønete blondinen hun

presenteres som. På den annen side ønsker vi at hun skal ha en karaktermotivasjon utover det å ville glede mannen hun er forelsket i slik at hun kan være noe mer enn en todimensjonal, flat karakter. Antipatien vi føler overfor Misa kan også komme av at hun representerer en avleggs og gammeldags kvinnerolle, som utelukkende eksisterer for å tjene en mann. Hun virker utelukkende med i handlingen for å være dum, umoden og fullstendig oppslukt av Light.

Fordi våre antipatiske følelser blir projisert mot Misa har vi lettere for å knytte oss til Light. Vi deler hans frustrasjon over hennes klønete forsøk på å vise at hun duger, og hadde det ikke vært for Rem, hennes *shinigami*-kompanjong, hadde Light kunnet likvidere henne ganske fort. Hun føles påtvungen og lite gjennomtenkt fra et rent konseptuelt perspektiv, i motsetning til resten av karaktergalleriet, som fører til at vi stadig finner grunner til å mislike henne. Hun fremstår som seriens minst utviklede karakter til tross for en tragisk bakgrunnshistorie som sannsynligvis har traumatisert og vridd om på hennes syn på kjærlighet og rettferdighet. Dermed blir hun vanskelig å like, spesielt når hun er kilde til mange av seriens mest frustrerende øyeblikk.

5.4 Ryuk – publikumsurrogat og komisk avveksling

Selv om Light Yagami er protagonisten, er han likevel ikke den første vi stifter bekjentskap med. Serien åpner med en introduksjon av *shinigami*-riket som et goldt og bart landskap som utelukkende består av sand og støv. Her sitter Ryuk og skuer ut over tomheten foran seg, en tomhet befolket av utallige andre *shinigami*, representert som udefinerbare, sorte skygger. Lydsporet domineres av et kor som virker hentet rett ut av en gudstjeneste. Vi ser videre at livet i *shinigami*-riket er like pregløst som omgivelsene. De åndene vi får se på nært hold gjør ikke stort annet enn bare å sitte der, eller drive terningspill med hodeskaller. Ryuk oppfordres til å bli med i spillet av en annen *shinigami*, men avstår med et enkelt: «No... I'll pass».

Allerede her kan vi trekke bestemte slutninger om Ryuk og hans nåværende eksistens. *Shinigami*-riket er ikke direkte innholdsrikt og Ryuk er tilsynelatende en avstikker i deres samfunn. Han deltar ikke i det som fungerer som dagligdagse aktiviteter, noe som bekreftes når han blir spurt om han vil være med: «You should come play with us **for a change**» (min utheving). Vi gjenkjenner Ryuks kjedsomhet, selv om vi ikke vet noe mer om ham. Serien forteller aldri hvor gammel Ryuk er, men det er ikke vanskelig å se for seg at han har «levd» som *shinigami* en god stund, og at dette er grunnen til at han kjeder seg.

Måten *shinigami*-riket blir fremstilt på er interessant sett i lys av andre anime-serier. Dødsånder er ikke unikt for *Death Note*, men dukker ofte opp i japansk populærkultur. I *Bleach* er *shinigami* de som beskytter menneskeheten mot onde ånder og sender menneskesjeler til det hinsidige, Soul Society. Disse *shinigami* er organisert etter militærstruktur, med kapteiner som kommanderer egne divisjoner med soldater. I motsetning til andre anime-serier er livet som *shinigami* i *Death Note* en pregløs eksistens, uten struktur, konsekvenser eller livsglede.



Figur 13: Ryuk i Shinigami-riket.

Selv om Ryuk er den første rollefiguren vi møter fremstår han ikke alltid som like viktig som de andre. Det mentale sjakkspillet mellom Light og L dominerer handlingen fra og med slutten av andre episode og når L er død er det kampen mellom Light, Mello og Near som tar over. Det betyr likevel ikke at Ryuk er en uviktig figur. Fra både et handlingsmessig og et analytisk ståsted er han svært betydningsfull for serien.

Rent praktisk sett er Ryuk den som setter intrigene i gang, da den magiske notatboken ikke hadde havnet i den menneskenes verden om det ikke hadde vært for ham. Han er ikke direkte ansvarlig for alt som skjer i serien, men er kilden til mange konfliktene som oppstår. Uten Ryuk ville ikke Light ha funnet notatboken og begynt sitt korstog, og dermed aldri ha tiltrukket seg oppmerksomhet fra L og det internasjonale politiet.

Ved Ryuks inntreden i Lights liv virker han utspekulert og litt truende, men det tar ikke lang tid før han viser seg å være én av seriens mest fremtredende kilder av komiske innfall. I en animasjonsserie som tar seg selv så alvorlig som *Death Note* bringer Ryuk en form for lettsindighet til hendelsene. At han kun bryr seg om seg selv gir han også en umiskjennelig

«kulhet» det er lett å la seg sjarmere av. Om det gjør han direkte sympatisk er ikke godt å si, for også han holder kortene veldig tett inntil brystet, i likhet med L, noe som gjør han mer mystisk og dermed potensielt vanskeligere å føle tilknytning til. Det lille vi får av subjektiv tilgang til Ryuks tanker er hans fascinasjon over mennesker og de merkelige tingene de gjør.

En pussig detalj i serien er at *shinigami* er avhengig av epler, spesielt de fra menneskenes verden. Ryuk sammenligner effekten epler har på *shinigami* som alkohol eller sigaretter for mennesker, noe de kan bli avhengige av. I første episoden sluker Ryuk et helt fat med røde epler, og vi ser ofte at han gomler på epler Light kjøper til ham. Om han ikke får spist epler går han gjennom kraftige abstinenssymptomer, som blant annet innebærer at han står på hodet og at lemmene hans vrir seg i unaturlige vinkler. Det er akkurat dette som skjer når L installerer overvåkningskameraer på Lights rom.

Den allerede overdrevne potetgullscenen blir ytterligere komisk når Ryuk roper ut av full hals: «The symptoms are starting!», for så å få krampetrekkninger på Lights seng mens et kirkekor messer på latin i bakgrunnen. De overdrevne elementene i disse scenene kan være med på å distansere tilskueren fra det som skjer slik at hendelsene kan betraktes med et mer fraværende blikk. Det understreker den iboende fiksjonskontrakten vi inngår med en fiksjon og påpeker at det vi ser er en fiksjonshistorie som først og fremst forsøker å underholde. Samtidig fungerer det som en erstatter for seriens manglende action-sekvenser. *Shonen*-serier har et større fokus på storslått action og slåsskamper enn *shojo* eller *seinen*, men slåsskampene i *Death Note* foregår på det rent mentale planet framfor det fysiske. Det overdrevne fungerer som en plassholder for slåsskampene som vanligvis ville ha preget en vanlig *shonen*-serie.

Selv om slike øyeblikk er sjeldne er Ryuks rolle som komisk medspiller likevel med på å ufarliggjøre ham, samtidig som han blir en mindre viktig figur etter hvert som konflikten mellom Light og L begynner å eskalere. At han blir brukt som ufrivillig komisk avveksling i serien skaper en mer sympatisk tilnærming til karakteren hans. Vi knyttes likevel ikke nok til Ryuk til at det skapes mye sympati for ham. Han er for mystisk og uhåndgriplig. På samme tid er han ikke en antipatisk figur heller, da han aldri gjør noe for å frembringe vemmelse og avsky. Ryuk velger å ikke innta en aktiv rolle, men foretrekker heller å fungere som en observatør.

Light og Ryuk deler noen likhetstrekk i at de begge føler frustrasjon og kjedsomhet over sine respektive livssituasjoner, men de kanalisere denne frustrasjonen på ulike måter. Light vil forandre verden, mens Ryuk bare ønsker å bli underholdt en stakkert stund. Kjedsomheten han føler er noe man kan kjenne seg igjen i, og er definitivt et sympatisk trekk

ved ham. Det samme gjelder måten han kanaliserte denne kjedsomheten inn i et forsøk på å finne underholdning, noe de aller fleste helt sikkert gjør.

Ryuk vet at han kan besøke menneskenes verden uten konsekvenser, da han ikke har andre enn seg selv å tenke på. Dette stiller han likt med tilskueren, som kan besøke et fiktivt univers uten at det får konsekvenser for vedkommende utover tid og anstrengelse. For Ryuk og tilskueren har det ikke noe å si hvem vedkommende som plukker opp notatboken er, så lenge det kan skapes underholdende situasjoner av det hele.

Fordi Ryuk ikke har noe å tape kan han selv velge hvor mye informasjon og velvilje han er villig til å gi de som besitter notatboken hans. Han liker å se hva som skjer når Light må improvisere for å finne ut av noe. I likhet med Ryuk kan også tilskueren finne glede i slike øyeblikk, da vi vet at Light er en dyktig improvisator når det kommer til situasjoner der han er trent opp i et hjørne. Akkurat som Ryuk føler vi spenning og forventning til hva som vil skje. Når Light møter Naomi Misora for første gang og Naomi gir ham et falsk navn, reagerer Ryuk med hånende latter, da han øyeblikkelig vet at hun har oppgitt et falsk navn. Han sier deretter ingenting, men velger heller å observere situasjonen over Lights skulder slik han foretrekker.

Fordi ingen kan se ham med mindre de tar på notatboken, lever han et liv i anonymitet når han hjem søker menneskenes verden. Det fascinerer og gleder ham at han kan fungere som en stille observatør som slipper å blande seg inn. Også dette sidestiller Ryuk med tilskueren, som også fungerer som en observatør som slipper å blande seg inn i hendelsene. I tillegg må Ryuk forklares ulike hendelser og situasjoner i og med at han ikke har mye erfaring med hvordan ting fungerer i menneskenes verden, ikke ulikt en tilskuer som opplever seriens univers for første gang.

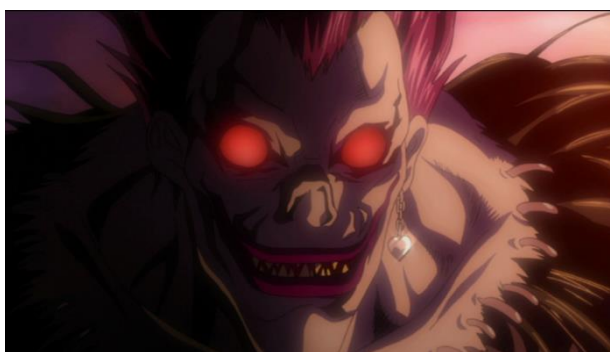
Han blir en fortrolig figur i Lights liv, da det ikke er noen andre Light kan dele sine erfaringer med før han treffer Misa. Ryuk spør ofte hva Lights neste trekk er slik at han har noe å se frem til. Slike spørsmål er ikke bare for Ryuks del, men også for tilskueren, som blir informert om hva som kommer til å skje fremover i serien slik at de kan begynne å spekulere i utfallene av situasjonene. Noen ganger er informasjonen som deles ut med overlegg vag og diffus, men det gjør også kommende hendelser mer spennende. I likhet med Ryuk blir vi underholdt av hva som skjer i spillet mellom Light og L.

Slik sett fungerer Ryuk som publikums surrogat. Gjennom ham kan vi leve oss inn i seriens fiktive verden og føle oss underholdt av det som skjer, samtidig som vi innser at Light er en utspekulert person. Ryuk påpeker selv at Light finner måter å bruke notatboken ingen *shinigami* noen gang har gjort, da *shinigami* utelukkende bruker notatboken for å forlenge sine egne liv. I motsetning til hvordan et menneske ville ha reagert bare morer dette Ryuk

ytterligere, da han liker å se hva Light klarer å finne på. Det samme gjelder de som ser på, da de kommer inn i seriens fiktive univers med et ønske om å bli underholdt.

Ryuk er likevel bundet til reglene som gjelder for det fiktive universet han er en del av, og når handlingen krever at han deltar gjør han det, men rollen glir etter hvert mer og mer inn i bakgrunnen. Akkurat som rollefigurene i serien blir vant til hans nærvær blir også tilskueren det, og han opphører å være et demonisk monster, og blir mer som en overnaturlig kjæledegge som sitter i et hjørne og ser på verden. Slikt sett blir Ryuk en figur vi kan kjenne sympati for, men som det ikke vies nok tid til slik at vi kan oppleve en skikkelig tilknytning. Han blir nesten å regne som en kulisse, en del av bakgrunnen, som innimellom må få klargjøring i hva som vil skje og hvorfor det skjer.

Det er først i siste episode, *New World*, Ryuk gjenopptar rollen som *shinigami* og understreker at han har sittet med makten til å stanse Light når som helst. Denne makten ligger i Ryuks egen notatbok, som har hengt ved hoften hans siden begynnelsen. Notatboken han kastet ut i menneskenes verden lurte han til seg fra en



Figur 14: Ryuk tar farvel.

annen *shinigami*. Ryuk har vært i besittelse av sin egen, personlige, notatbok hele tiden. Dette er noe han påpeker allerede i første episode. Når Light skal dø er det Ryuks oppgave å ta livet hans. Likevel er det noe både Light, og muligens tilskueren, glemmer i og med at Lights korstog får hovedfokuset i serien.

I *New World* er det akkurat dette som skjer. Light flykter fra politiet for å unngå arrestasjon, men Ryuk innser at slaget er tapt. Det vil ikke være moro å se Light bo i en fengselscelle i flere år. Derfor kan han like gjerne gjøre slutt på ting nå. Ryuk går tilbake til å være den uhyggelige *shinigami* han var i begynnelsen, og selv om han virker oppgitt over at alt nå tar slutt er det motivert av skuffelse fremfor oppriktig omsorg for Light. De lettet hverandres kjedsomhet en stund, men nå er det på tide å si farvel.

Denne sekvensen understreker at Ryuk alltid har stått på sin egen side, og at hendelsene vi har vært vitne til kun har skjedd som en konsekvens av hans kjedsomhet. Å ta livet av Light er ikke en amoralsk handling sett fra Ryuks perspektiv, men det kan likevel virke som en kald og kynisk handling fra tilskuerens perspektiv. Likevel skjønner vi at Light har tapt når han løper skadeskutt fra konfrontasjonen med Near. Ryuk oppfylder bare et løfte. Det gjør han

hverken mer sympatisk eller antipatisk, men påpeker at han utelukkende var til stede i Lights liv for underholdningens skyld, i likhet med tilskueren.

Ryuks rolle er varierende, men han blir aldri en direkte sympatisk eller antipatisk figur. Til det knyttes vi for lite til figuren, og vi får heller ingen dyptgående innsikt i hvem han er og hvilke regler han følger utover sine egne. Ryuk lever utelukkende for seg selv, som på én måte kan være både et antipatisk og sympatisk trekk. Vi beundrer ham for å kunne leve etter sine egne regler og gi blaffen i andre samtidig som det kan være frustrerende at han nekter å være til hjelp. Likevel kan dette også føre til noen av seriens mest underholdende sekvenser, der Light må improvisere seg ut av en situasjon fordi Ryuk ikke gir han den informasjonen Light trenger for å løse et gitt problem. Det vies ikke nok tid til Ryuk utover dette til å etablere ham som en sympatisk eller antipatisk figur. Han forblir nøytral.

5.5 Oppsummering

I dette kapitlet har jeg valgt å trekke frem de jeg mener er de fire viktigste rollefigurene i *Death Note* og forsøkt å analysere hvordan en tilskuer kan føle sympati eller antipati for dem gjennom bestemt tilknytning og tilpasning. De samme prosessene vi gjennomgår for å knytte oss til en karakter i en spillefilm eller fjernsynsserie fungerer på lignende måte i en animasjonsserie. Vi gjenkjenner bestemte trekk i de ulike rollefigurene og trekker slutninger om dem basert på det vi får vite. Samtidig er fysisk utseende, hvordan de er tegnet, med på å påvirke vår tilpasning. Dette er heller ikke ulikt hvordan vi nærmer oss en karakter i en spillefilm eller fjernsynsserie, da vi har lettere for å føle sympati for fysisk attraktive mennesker i et fiktivt univers.

Av de fire personene jeg har trukket frem i dette kapitlet er det Light som vies mest plass, da det er han som er protagonisten og driver handlingen fremover. Det er også han som får den mest nyanserte fremstillingen i serien på grunn av sin rolle som protagonist. I begynnelsen er det mye ved Lights fremstilling som får oss til å føle sympati for ham. Han kjenner frustrasjon ved sin nåværende livssituasjon, noe vi alle kan kjenne oss igjen i, samtidig som han ønsker å gjøre verden til et bedre sted å leve. Måten han går frem på for å gjøre dette er ganske ekstrem, men fordi vi får se at han klarer å forandre verden til det bedre forblir vi sympatiske til det han gjør. Vi ser også at Light gjennomgår en fysisk forandring under påvirkning av den magiske notatboken. Dette antyder at han har blitt besatt av notatbokens kraft fremfor å handle av egen fri vilje, noe som understrekes når Light påpeker at det er noe ved disse notatbøkene som gjør at man vil prøve den minst én gang. At vi samtidig introduseres

for karakterer det er vanskeligere å like gjør det også lettere å fortsatt ha sympatiske følelser for Light.

Misa fungerer som distraksjon for tilskueren, da de negative følelsene vi kan føle for Light blir overskygget av negative følelser som rettes mot henne i stedet. Hun er en endimensjonal karakter som bare vil gjøre sin kjære lykkelig, noe som kan frustrere en tilskuer som skjønner at han bare bruker henne. Samtidig skaper hun flere frustrerende øyeblikk for Light når hun trækker i salaten og ikke klarer å følge enkle ordre. Fordi vi vil at Light skal lykkes vil ethvert hinder mot denne suksessen være en kilde til antipati og irritasjon. Sammenlignet med Light, som er dreven, kjekk, intelligent og vellykket, alle positive trekk som kan frembringe sympati, er Misa dum, overfladisk og umoden, negative trekk som frembringer antipati i tilskueren. Misa frembringer også frustrasjon i seriens karakterer, deriblant både Light og L, noe som gjør henne enda vanskeligere å like.

L kan frembringe både sympati og antipati i tilskueren. Han fremstilles først som en lynende intelligent mesterdetektiv som klarer å knekke selv de vanskeligste saker. Dette er beundringsverdige trekk som kan bidra til å frembringe sympatiske følelser, men deretter ser vi L som han egentlig er: en sta, ustelt og gåtefull ung mann med dårlige sosiale antenner. Hans gåtefullhet er like fullt en kilde til frustrasjon som fascinasjon. Vi vil vite hvem L er og hvor han kommer fra, men dette får vi egentlig aldri vite. Han lever i anonymitet fordi han vet at det er det som beskytter ham, men den anonyme tilværelsen har også gitt ham en uspiselig personlighet som frastøter mange av de han jobber med. L vet han er smartere enn alle andre, og selv om han ikke forventer at alle skal klare å holde tritt med hans logiske slutninger, vil han likevel at de skal følge hans ordre uten å nøle. Det gjør han vanskelig å like for karakterene i det fiktive universet, noe som også kan smitte over på tilskueren.

Til slutt er L villig til å gå ukomfortabelt langt for å oppnå svar på mordgåtene han står foran. Dette kommer spesielt godt frem når han godkjenner tortur av Misa når hun blir arrestert. Selv om hun fremstår som irriterende blir tortur å gå litt langt, noe de medvirkende i etterforskningen også påpeker. At L ikke bryr seg spesielt mye om andre mennesker kan være en vanskelig å innse. Det bidrar til å gjøre L mer antipatisk enn Light, som kun tar livet av identitetsløse kriminelle og de som står i veien for ham.

Ryuk på sin side er fullstendig nøytral overfor alt som skjer. Det eneste han er ute etter er å få lettet kjedsomheten som oppstår av å bo i *shinigami*-riket. Kjedsomheten hans, samt noen få tilfeller av ufrivillig komikk på Ryuks bekostning, kan bidra til å skape en sympatisk holdning til ham, men Ryuk gjør ikke spesielt mye ut av seg til at vi vet så mye om ham. Han er fornøyd nok med å bare være en nøytral observatør, som fører til at vår holdning til ham

også forblir nøytral. Det vies ikke mye tid til tilpasning og tilknytning til Ryuk utover at han er en *shinigami* som kjedet seg og at han liker epler. Etersom seriens fokus ligger på Lights kamp mot L, og deretter Mello og Near, blir Ryuk ytterligere anonymisert og holder seg for det meste i bakgrunnen. Når han avslutter handlingen ved å ta livet av Light deler vi hans holdning om at Light har tapt, og at det er på tide å ta farvel

6 Konklusjon

I denne oppgaven har jeg diskutert hvordan vi forstår og engasjerer oss i fiktive rollefigurer i animasjonsfilm. Mitt hovedeksempel har vært hvordan sympatiske og antipatiske rollefigurer konstrueres i anime-serien *Death Note*. I dette kapittelet ønsker jeg å samle trådene fra analysekapittelet og trekke noen konklusjoner ut fra arbeidet jeg har gjort.

6.1 Maskeringseffekten

Det er en forskjell i hvordan vi opplever engasjement og knytning til rollefigurer i realfilm og animasjonsfilm. Utgangspunktet i Murray Smiths personskjema er derimot det samme. Figurer i begge filmtyper forstås ut fra at de gjenkjennes som mennesker i en fysisk kropp som innehar sansemessig aktivitet, bevisste tilstander, følelser og karaktertrekk. Forskjellen ligger i hvordan rollefiguren gjenkjennes og hvordan tilskueren forholder seg til de ulike gradene av åpenbar konstruksjon i verket.

I en realfilm har en person i de aller fleste tilfeller stått foran et kamera og blitt filmet, og resultatet av denne innspillingen er det vi ser når vi ser en film. I en animasjonsfilm har ikke en slik handling funnet sted. Figurene vi ser i en animasjonsfilm har blitt tegnet på papir eller i et dataprogram. Deretter har flere tegninger av samme figuren blitt stilt opp etter hverandre for å gi inntrykk av at figuren beveger seg. Dette har dog lite å si for vår gjenkjenning av dem som personer, dyr, roboter eller lignende vesener såfremt de oppfyller punktene i personskjemaet. En realfilm forsøker å presentere sitt fiktive univers som virkelig og helhetlig, og ønsker å skjule sømmene som binder det hele sammen. I en animasjonsfilm er det åpenbart at det vi ser er konstruert.

Denne «konstruertheten» tillater animasjonsfilm å ta seg større friheter enn realfilm. Animasjon er en stilisering av virkeligheten der streker, former og farger blir omgjort til figurer man gjenkjenner som menneskelige, men som man likevel må innse er konstruerte. Dette skaper både en distanseringseffekt for tilskueren samtidig som det kan åpne opp for et sterkere karakterengasjement.

Serietegner Scott McCloud beskriver i *Understanding Comics* såkalt «non-visual self-awareness» (McCloud, 1994, 37), et fenomen som innebærer at mennesker bare er delvis bevisste på hvordan de ser ut til enhver tid. Når vi observerer andre ser vi et detaljert bilde av hvordan de ser ut, men vi har ikke en like detaljert oppfatning av vårt eget utseende. Dette fører til et ikke-visuelt bilde av oss selv:

When two people interact, they usually look directly at one another, seeing their partner's features in vivid detail. Each one also sustains a constant awareness of his or her own face, but this mind-picture is not nearly so vivid; just a sketchy arrangement... A sense of shape... A sense of general placement. Something as simple and as basic as a cartoon» (McCloud, 1994, 36-37).

Et slikt udetaljert bilde av oss selv gjør det mulig for oss å projisere oss selv og våre egne holdninger og følelser inn i en tegnet figur, mener McCloud:

The cartoon is a vacuum into which our identity and awareness are pulled... An empty shell that we inhabit which enables us to travel in another realm. We don't just observe the cartoon. We become it! (McCloud, 1994, 36).

McClouds fenomen er primært rettet mot tegneserier, og ikke animasjonsfilm, men i og med at animasjonsfilm, da spesielt anime, i stor grad bygger på det samme visuelle uttrykket som tegneserier er det relevant også i denne konteksten. Et detaljert realistisk utseende er ikke nødvendig fordi mennesket som ser vil fylle inn tomrommene selv hvis det som stilles til skue er stilisert.

McCloud kaller seeridentifikasjon, det vi kjenner som seerengasjement, tegneseriens spesialitet (s. 42), og at dette oppnås gjennom stiliserte figurer satt mot realistiske og detaljerte omgivelser og bakgrunner. På grunn av det ikke-visuelle bildet av oss selv forstår vi oss selv som stiliserte figurer i en detaljert verden. Derfor kan stiliserte figurer i en detaljert tegneserieverden fungere som en slags maske som lar leserne gå inn i tegneseriens fiktive univers. En slik maskeringsprosess er praktisk talt en nødvendighet innenfor animasjon, sier McCloud (s. 43), men uten å utdype i større grad. Der maskeringseffekten har vist seg å være meget utbredt er innenfor japanske tegneserier, som blander stiliserte og detaljrike figurer og tegninger om hverandre (ibid.).

Anime deler mange visuelle likheter med manga, så også her er maskeringseffekten gjeldende. Figurene innenfor anime er stiliserte mennesker, med enkle trekk og bevisst valgte visuelle kjennetegn som gjør de lette å gjenkjenne. Selv om bakgrunnene og omgivelsene ikke tilstreber fotorealisme har de som regel flere detaljer ved seg enn figurene selv. Graden av stilisering og realisme varierer selvsagt fra sjanger til sjanger. Hayao Miyazakis Studio Ghibli er kjent for sine detaljerte og møysommelige tegninger, men dette gjelder for det meste omgivelsene figurene lever i, og ikke figurene selv. De er stiliserte, slik at maskeringseffekten kan komme til sin rett.

Maskeringseffekten fungerer imidlertid ikke utelukkende som forklaring på hvorfor og hvordan man lar seg engasjere med en animert rollefigur. Det bidrar derimot til at tilskueren kan ta et skritt inn i den animerte verdenen en animasjonsfilm forsøker å formidle. Vi gjenkjenner og konstruerer et bilde av figurene ut fra Smiths personlighetsskjema og lar oss leve inn i verdenen de bebor gjennom maskeringseffekten. I tillegg til dette forstår vi animerte figurer gjennom vår evne til å føle sympati og empati for antropomorfiske figurer ut fra hvordan de er karakterisert gjennom deres karaktertrekk. En forutsetning for dette er at vi behandler de tegnede figurene som de er virkelige selv om vi vet at de ikke er det. Her kommer animasjonskontrakten inn.

6.2 Animasjonskontrakten

I møtet med en fiksjonsfortelling inngår vi en fiksjonskontrakt med fortellingen som blir formidlet. Dette innebærer at det vi ser oppleves som både virkelig og konstruert på samme tid. Vi godtar det fiktive universet vi blir presentert for og behandler det som skjer i den som virkelig, selv om vi vet at alt er en forhåndskonstruert fiksjon. I realfilm, der illusjonen om virkelighet som regel blir strengt opprettholdt, er denne kontrakten enkel å inngå. Som lesere står vi både i og utenfor teksten til samme tid, i en slags frisoner der vi er villig til å akseptere selv usannsynlige hendelser, såfremt de virker som de passer inn i tekstens fiktive univers.

Spesielt innenfor sjangerfilm er denne fiksjonskontrakten viktig. Science-fiction og superheltefilmer krever at tilskueren ser på det som skjer som realistisk for filmens fiktive univers. Dette betyr likevel ikke at filmskaperne får frie tøyler til å gjøre hva de vil. Sjangerfilm settes under nøye ettersyn av sine tilhengere, og kan oppleve motgang om mye av det som skjer virker usannsynlig for det spesifikke filmuniverset. Vi forventer at fysikkens og realitetens lover kan brytes i en superheltefilm, men om Spider-Man plutselig gror vinger og begynner å fly vil dette være usannsynlig for den fiktive verden han bor i.

Når vi går i møte med en animasjonsfilm inngår vi ikke bare en fiksjonskontrakt, men en *animasjonskontrakt*. Animasjonskontrakten utvider frisonen til fiksjonskontrakten og åpner for større aksept av det som hender. En animasjonsfilm stiller til skue sitt konstruerte uttrykk i kraft av å være tegnet, i motsetning til en realfilm som generelt forsøker å skjule verkets kunstighet. Dette kan skape en distanseringseffekt i tilskueren, som utelukkende får det presentert for seg at det vedkommende ser på er en konstruert fiksjonsfortelling. På den annen side kan animasjonsfilm dra fordel av at dens *mise-en-scène* er tegnet i en helhetlig stil, som kan gjøre det lettere å akseptere verkets fiktive univers og dermed la seg engasjere av figurene.

Animasjonskontrakten kan stilles som en parallell til fiksjonskontrakten man inngår med en sjangerfilm. Man ønsker at det som skjer innad i filmens univers oppleves som realistisk, selv om det meste som hender egentlig ikke kunne ha funnet sted i vår egen, fysiske verden. Animasjonskontrakten dekker dog et større felt enn en spesifikk sjangerkontrakt. En sjangerkontrakt dikterer hva som oppleves som «godkjent» innad i ulike sjangre, mens animasjonskontrakten dekker én hel storsjanger, og dermed flere typer sjangre og sjangerblandinger.

Hvis det konstruerte i en realfilm er åpenbart for tilskueren skaper det et brudd i fiksjonskontrakten som gjør det vanskeligere for tilskueren å akseptere virkeligheten teksten forsøker å formidle. Med animasjon unngår man dette ved at alt, for det meste, er tegnet likt i en gitt film. Animasjon kan dermed lettere skape en helhetlig fiktiv verden der overnaturlige og uvirkelige ting kan skje. Hvis det fiktive universet som skapes virker sammenhengende og troverdig vil det være lettere å tro på det som skjer og figurene som eksisterer der. Graden av stilisering gjør det nok også lettere å akseptere det overdrevne i en animasjonsfilm enn i en realfilm, da man mye enklere kan avfeie det som skjer med at det kun skjer «på liksom».

Dette betyr ikke at animasjon ikke har en illusjon å bryte. Den fiktive virkeligheten en animasjonsfilm forsøker å formidle må være fremstilt som sammenhengende og helhetlig, både i visuell stil og innhold. En animasjonsfilm må tilstrebe et nivå av troverdighet, men ikke nødvendigvis realisme. Så lenge denne troverdigheten opprettholdes kan animasjonsfilm ha større friheter enn realfilm.

Spesielt når det kommer til bruk av både stilisering og overdrivelse har animasjon større friheter enn realfilm. Dette er virkemidler som ofte brukes i animasjon og er meget utbredt innenfor *shonen*-anime spesielt. På grunn av animasjonskontrakten kan tilskueren godta stilisering og overdrivelser så lenge det fiktive universet virker helhetlig og sammenhengende gjennom en helhetlig tegnestil og troverdig animasjon og skuespill. Fordi karakterene er stiliserte figurer virker ikke overdrevne følelser, karaktertrekk eller reaksjoner unaturlige fordi de bor i en allerede stilisert virkelighet. Samtidig kan overdrivelse og stilisering fungere som et distanserende element på tilskueren, spesielt om noe virker usannsynlig annerledes eller upassende for animasjonsfilmens fiktive univers.

Animasjonskontrakten skaper en todelt tilskuerholdning, der engasjement og distansering kan komme av at det som stilles til skue er åpenbart konstruert. Figurene blir stilisert ned til enkle fysiske trekk som vi kan gjenkjenne som menneskelige. Maskeringseffekten tillater oss å leve oss inn i figurenes stiliserte, fiktive, univers og dermed føle engasjement for dem. Samtidig kan denne samme stiliseringen, i samarbeid med

overdrivelser, føre til en distanseringseffekt der man ikke tar det som skjer i filmen eller serien alvorlig fordi det er tegnet.

6.3 Trestegprosessen

Animasjonskontrakten er bare en del av det større bildet og kan ikke utelukkende forklare hvordan man føler positivt eller negativt engasjement for animerte rollefigurer. Jeg foreslår en trestegprosess som benytter seg av maskeringseffekten, animasjonskontrakten, sympatistruktur og tid tilbrakt med en rollefigur for å forklare hvordan engasjement for animerte karakterer skapes.

Susan Napier beskriver *Death Note* som en maktfantasi (Napier, 2010, 356-360), og gjennom maskeringseffekten og animasjonskontrakten kan vi tillate oss å gå inn i denne maktfantasien. Første del av dette steget er animasjonskontrakten. Vi ser *Death Note* på det prinsipp at det er en animert serie, men samtidig behandler vi det som skjer innad i seriens univers som virkelig for det universet. Når vi deretter har inngått animasjonskontrakten kan maskeringseffekten finne sted.

Maskeringseffekten lar oss gå inn i, og bli en observerende del av, det animerte universet. I den forstand er vi akkurat som Ryuk i *Death Note*, en observerende tredjepart som setter historien i gang. Vi velger å iverksette anime-serien, akkurat som Ryuk velger å sende notatboken sin til menneskenes verden. Utover dette har vi ingen innvirkning på handlingen, men vi kan velge å avbryte den når vi vil ved å skru av det vi ser på.

På grunn av vårt ikke-visuelle bilde av oss selv kan vi bruke Light Yagami, og de andre figurene, som metaforiske masker som tillater oss å ta et skritt inn i det fiktive universet. Vi tror ikke at vi er dem, samtidig som vi heller ikke er en direkte, påvirkende kraft i deres fiktive univers, men vi kan gjenkjenne trekk fra våre egne personligheter, tanker og følelser. Det vi ser i rollefigurene ser vi også i oss selv. Maskeringseffekten lar oss også bruke figurene som utgangspunkt til å diskutere og fantasere om de forskjellige temaene i handlingen. Ved å metaforisk bli en del av fiksjonsuniverset kan vi selv aktivt fundere på hvordan vi ville oppført oss i den samme maktfantasien.

Halve appellen i *Death Note* ligger i at man kan forestille seg hvordan man selv ville reagert/oppført seg om man fant en slik notatbok. Denne forestillingen kommer som en konsekvens av maskeringseffekten og animasjonskontrakten. Leken med serien fremkalles mye lettere enn i for eksempel en realfilm, fordi vi vet at det bare er tegnet. Dermed kan vi plassere oss selv i Lights sted og fundere på om det han gjør er riktig.

Ford det er animert kan vi i tillegg lettere «kjøpe» de overnaturlige hendelsene, fordi de virker som en naturlig del av det tegnede universet serien skaper for oss, i motsetning til realfilmene der Ryuk og Rem gjengis av lite overbevisende datagrafikk. Dette plasserer oss i serien, men det sier ikke nødvendigvis noe om hvordan vi engasjerer oss med rollefigurene, eller om vi gjør det i det hele tatt.

En inngått animasjonskontrakt i samarbeid med maskeringseffekten er kun første steget. Neste steg skjer gjennom Murray Smiths personskjema, måten figurene karakteriseres, og hvordan vi dømmer dem. Dette fungerer på samme måte som i en realfilm, gitt at vi har akseptert at persongalleriet skal behandles som om de var



Figur 15: Ryuk og Light i realfilmutgaven av Death Note

ekte mennesker selv om det er åpenbart at de er tegnet. Maskeringseffekten og animasjonskontrakten bidrar til dette, og kan også gjøre det lettere å akseptere antropomorfiske dyr, roboter og andre menneskelignende skikkelser som «virkelige» for en gitt animert verden.

Vi gjenkjenner en rollefigur som et tenkende, handlende individ gjennom Murray Smiths personskjema og vi får deretter ta del i deres tanker, følelser og handlinger gjennom sympatistrukturen. Akkurat som i en realfilm gjør vi moralske og etiske tolkninger av hva de gjør basert på vår egen personlige moral og etikk. Dette legger grunnlaget for hvordan karakterengasjementet kan finne sted, samt tilskuers sympati eller antipati for karakterene. Fordi vi observerer en animert film eller serie kan vi lettere akseptere stiliserte og overdrevne figurer. Figurene i en animasjonsfilm er som regel det. Spesielt *shonen*-anime er full av overdrevne figurer og metaforisk «store» karakterer. Light Yagami i *Death Note* er et glimrende eksempel på en slik «stor» karakter.

Empati er også en viktig faktor i vårt karakterengasjement. Empati kan styrke et allerede eksisterende engasjement ved at vi tenker oss inn i karakterenes situasjon. I anime utnyttes dette gjennom nærbilder og empatiscener. *Death Note* har mange slike empatiscener, spesielt ved individuelle, tragiske, dødsfall eller scener som omhandler desperasjon. Spesielt i seriens siste sekvens, ved avsløringen av Kira, og Lights påfølgende død, er empati for ham et viktig ledd i å skape en sympatisk reaksjon i tilskueren. Vi ser Light i en nedslått og utypisk situasjon, der det selvsikre ytre han har opprettholdt gjennom hele serien plutselig blir knust. Han søker desperat etter hjelp fra de han utelukkende har sett på som brikker han kan bruke og kaste når han er ferdig med dem, men får ingen hjelp.

Karakterengasjement handler dog ikke utlukkende om sympati og antipati. I mange tilfeller blir moral og etikk overskygget av historiefortelling og underholdningsverdi. Sympati og antipati blir også påvirket av vår oppfatning av en karakters utvikling og hvorvidt vi føler at tiden vi bruker på dem er verdt investeringen.

Det tredje, og siste, steget i vårt engasjement med en animert figur lar oss gå i dialog med en allerede engasjerende rollefigur og kan bidra til å styrke eller svekke dette engasjementet. Sympati og antipati er essensielle elementer for karakterengasjement, men en karakter må forbli engasjerende over tid enten gjennom vedkommendes underholdningsverdi eller utvikling i løpet av handlingen. Her har anime-serier en klar fordel, da man kan følge de samme rollefigurene over lengre tid og se dem utvikle seg.

Karakterer som oppleves som flate og statiske, med manglende utvikling over lengre tid, blir som regel tildelt mindre sympati og positivt engasjement fra tilskuerne. Dette gjelder spesielt om rollen i tillegg oppleves som passiv og reaktiv framfor aktiv og handlende. I *Death Note* er Misa den minst interessante av de fire karakterene omtalt i analysekapittelet fordi personligheten hennes er så lite gjennomtenkt, samtidig som hun ikke gjør annet enn å la seg bli hersket med av en sterkere, mannlig hovedperson. Hun blir dermed opplevd som meget passiv. Tilskuerens negative karakterengasjementet blir ytterligere forsterket gjennom vår tid/rom-tilknytning til henne fordi vi ikke ser en karakterutvikling i løpet av denne tilknytningsperioden.

Når en karakter tolkes som flat og blir offer for et negativt karakterengasjement ønsker vi ikke å tilbringe tid med dem. Selv om de har flere sympatiske trekk som burde fungere i deres favør ser vi helst at vår tid/rom-tilknytning kunne vært tilbrakt hos en annen rollefigur. Dette skjer ikke bare i animasjon, men i realfilm også, og kan være meget utbredt i fjernsynsserier der karakterer gjerne forblir statiske over flere episoder.

Et eksempel fra nyere tid er Sansa Stark i fjernsynsserien *Game of Thrones* (Benioff & Weiss, 2011-), en karakter som gjør lite av seg og som dermed oppleves som svak. Hun blir i tilskuerens øyne lite handlekraftig og dermed flat fordi hun er en anstendig og beskjeden ung kvinne. Dette setter henne i sterk kontrast til hennes yngre søster Arya, en ilter guttejente som nekter å la seg undertrykke. Selv om Sansa er den med flest sympatiske trekk ser man Arya i et langt bedre lys fordi hun oppleves som dynamisk og handlende framfor statisk.

En karakters flathet kan dog oppheves dersom vedkommende er underholdende nok til at man ikke tenker over at de er flate og uodynamisk. Den animerte hunden Droopy, kjent fra Tex Averys kortfilmer, kan absolutt beskrives som en flat figur, uten karakterutvikling. Hans

tørre replikker, tullele slapstick-humor og mangel på reaksjon på de latterlige tingene som skjer rundt ham er underholdende nok til å gjøre opp for at han er en flat karakter.

Karakterer som oppleves som dynamiske og handlende blir som regel sett i et langt bedre lys enn sine motparter, og vi overser gjerne deres negative sider hvis de klarer å være underholdende eller spennende å se på. Med dynamisk menes her at de har en karakterutvikling over lengre tid som tilskueren kan følge med på. Handling forutsetter ikke nødvendigvis dynamikk og karakterutvikling, men karakterer som oppleves som dynamiske har en tendens til å være sterke og selvstendige nok til å foreta egne valg og handlinger.

Dynamikk i en karakter, og hvordan denne dynamikken og deres utvikling formidles gjennom handlingen, kan gjøre opp for antipatiske trekk og skape positivt karakterengasjement. Det er dette som skjer når tilskueren vurderer Light. Han er opprinnelig en sympatisk figur, men blir fort en hensynsløs og stormannsgal morder. Vi ser i begynnelsen at han besitter flere positive trekk, og mange av disse vedvarer utover i serien, men hans negative sider kommer som en konsekvens av en utvikling. Denne markeres gjennom hvordan han tegnes, og tegnestilen er en visuell markør for hvor langt han har kommet i sin utvikling. Vår umiddelbare sympati blir videreutviklet til fascinasjon, og kanskje en pervers glede, over hva han gjør og hvorfor han gjør det. Fordi han er en tegnet *shonen*-karakter kan vi glede oss over at han er så mye «større» enn alle andre, og at han nyter det han driver med. Vi kan distansere oss fra ham og se ham som en overdrevet seriefigur framfor et virkelig menneske. Gjennom maskeringseffekten og animasjonskontrakten kan vi leve oss inn i hans situasjon og trygt føle et positivt karakterengasjement for ham.

En karakter kan samtidig være flat og oppføre seg handlende og selvstendig. I et slikt tilfelle er det som regel sympatiske eller antipatiske trekk som styrer tilskuerens reaksjoner på denne typen karakter. Lights far, Soichiro Yagami, er et godt eksempel på dette. Han gjennomgår ingen stor, omveltende karakterutvikling, men er fortsatt en selvstendig, handlende person som må ta stilling til ulike moralske spørsmål. Selv om han ikke er dynamisk har han likevel nok sympatiske karaktertrekk til at han kan generere et positivt karakterengasjement.

En usympatisk figur kan gjøre opp for deres antipatiske trekk ved å være underholdende. Dette fører til en vrang tilpasning beskrevet i kapittel to. Vi tillater oss å overse en rollefigurs dårligere sider til fordel for deres underholdningsverdi eller fascinasjonen vi føler for dem. Dermed kan vi ikke bare overse deres negative, antipatiske trekk, men også deres mangel på karakterutvikling og dynamikk utelukkende fordi de er underholdende.

En rollefigur som gjør opp for mangel på karakterutvikling på denne måten er Ryuk, som absolutt er en statisk karakter, men dette blir overskygget gjennom hans karakteristiske

«kulhet», hans mystiske opphav, humoren han bidrar med og tilskuers fascinasjon for ham. At Ryuk ikke får like mye fokus som Light, L og Misa gjør at det er lettere å overse at han egentlig ikke er spesielt dynamisk. Vi blir underholdt av Ryuks krumspring, og han er i tillegg en nyttig rollefigur fordi han er en kilde til informasjon om hvordan notatbøkene fungerer, både for Light og tilskueren, noe som gjør ham viktig for vår forståelse av *Death Note*-universet og hvilke regler som eventuelt styrer det.

Mystikk er også en viktig faktor i karakterengasjement rettet mot L, en person som sjeldent avslører noe om seg selv og har en tendens til å lyve og pynte på fakta. Gjennom maskeringseffekten, tid/rom-tilknytning og subjektiv tilgang er vi allerede sterkt knyttet til Light, som forsøker å løse mysteriet rundt Ls identitet. Slik blir tilskuer og protagonist sidestilt. Selv om vi får vite litt om hvordan L tenker og rasjonaliserer sine valg får vi vite overraskende lite om ham. L kan derfor bli en kilde til frustrasjon og fascinasjon, da vi ønsker å finne ut av hvem han er. Ls fordel fremfor Ryuk er at han viser spor av karakterdynamikk og –utvikling, da han etter hvert innrømmer sine negative sider og at han ikke har særlig mange venner. Fordi han er seriens antagonist er han dog mottakelig for negativt karakterengasjement, i tillegg til at personligheten hans ikke er spesielt trivelig. Samtidig er hans kamp mot Light det som driver handlingen fremover, noe tilskueren kan oppleve som underholdende.

Tiden vi tilbringer med en gitt rollefigur bidrar til å styrke vår forståelse for, og engasjement til, en rollefigur. Både negativt og positivt engasjement kan styrkes gjennom hvor lenge vi er sammen med dem. Dette skjer både gjennom en karakters utvikling, men også gjennom en karakters mangel på utvikling. Vi er mer villige til å være knyttet til karakterer som gjennomgår en utvikling når vi har vært med dem fra begynnelsen av. Som tilskuere ønsker vi å se historien bli fullført og karakterene avslutte sin utvikling, selv om deres utvikling skjer i en negativ retning. Tid og karakterisering kan også vende om på negativt karakterengasjement ved at en antipatisk rollefigur begynner å vise tegn på flere sympatiske enn antipatiske trekk.

6.4 Oppsummering

For at karakterengasjement for en animert rollefigur skal finne sted går tilskueren gjennom en trestegprosess som innebærer at man inngår en animasjonskontrakt med teksten som innebærer at man behandler det fiktive universet og figurene som lever i den som virkelig, selv om det er tydelig at det er falskt. Frisonen i fiksjonskontrakten utvides og vi kan velge å engasjere eller distansere oss fra det vi ser slik vi ser fritt. Vår inntog inn i den fiktive verdenen skjer gjennom

maskeringseffekten, der vi bruker de ulike figurene som «masker» for å kunne bli en del av den tegnede verdenen.

Neste steg, der vi forstår, tolker og bedømmer figurene ut fra deres positive og negative karaktertrekk, innebærer det Murray Smith kaller en sympatistruktur. Dette fungerer på samme måte som hvordan vi engasjerer oss med rollefigurer i en realfilm, med det unntak at verkets tegnede og konstruerte natur lar oss både engasjere og distansere oss i forhold til det vi ser. Overdrevne hendelser godtas som en naturlig del av fiksjonsuniverset, og det er greit at karakterene er litt enkle.

Det siste steget i trestegprosessen innebærer forutsetter at karakterengasjementet allerede har funnet sted. Dette kan styrkes eller svekkes avhengig av tid brukt med dem, og graden av dynamikk, utvikling og handling som finner sted over en lengre periode. En karakter må forbli engasjerende over tid.

6.5 Veien videre

Death Note er ikke den eneste anime-serien med en usympatisk protagonist, men den er én av få *shonen*-serier som forsøker å skape positivt karakterengasjement med en usympatisk hovedperson. Antihelter som Light Yagami er ikke like utbredt innenfor *shonen* som for eksempel *seinen*, som retter seg inn mot et eldre publikum.

Videre analysearbeid innenfor dette temaet kunne vært en komparativ analyse av antihelter i *shonen*-serier og *seinen*-serier, og hvordan de to sjangertypene går frem for å skape sympatiske eller usympatiske protagonister. Anime-serien *Monster* (Kojima, 2004-2005) kan være et interessant kontrapunkt til *Death Note*, da begge handler om et individ som kaldblodig tar liv, og mannen som forsøker å stanse ham. En komparativ studie av vestlig animasjon og anime kan også være nyttig for å undersøke hvordan de to animasjonstypene påvirker og skiller seg fra hverandre.

Death Note-mangaen har ikke bare blitt adaptert til en vellykket anime-serie, men også to realfilmer som setter en annen vri på hendelsene i tegneserien. En analyse av hvordan filmene og fjernsynsserien skildrer de ulike karakterene og i hvilken grad de blir sympatiske eller ikke kan være en spennende og interessant videreføring av arbeidet jeg har gjort i denne oppgaven.

Noe jeg ikke har diskutert i denne oppgaven er ikonografi i det tegnede bildet, altså hvorvidt, eller til hvilken grad, det grafiske avbilder eller symboliserer. Tegneserier og animasjonsserier består av ikoner som både kan avbilde og symbolisere til samme tid. I *Death*

Note er *shinigami* som Ryuk ikke bare en fremstilling av det fiktive universets *shinigami*, men også en representasjon av mystiske figurer fra japansk folkløse.

7 Bibliografi

7.1 Skriftlige kilder

Arakawa, H., 2001-2010. *Fullmetal Alchemist*. San Francisco: Viz Media

Bjørkeng, P. K. 2006. Japansk invasjon. *Aftenposten*. 08.10.

Baricordi, A. et al., 2000. *Anime - A Guide to Japanese Animation (1958-1988)*. Montreal: Protoculture Enr.

Clements, J. & McCarthy, H., 2006. *The Anime Encyclopedia, Revised & Expanded Edition: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. 10. ed. Berkeley: Stone Bridge Press.

Emerich Edward Dalberg-Acton, J., 1907. *Historical Essays and Studies*. London: Macmillan.

Heesch, C., (2003-2005). *Manga Mania*. Oslo: Schibsted Forlagene.

Heesch, C., (2005-2007). *Shonen Jump*. Oslo: Schibsted Forlagene

Heishi, Y., (1969-) *Weekly Shonen Jump*. Tokyo: Shueisha

Holen, Ø., 2003 Manga-invasjon. *Bergens Tidene* 23.10.

Johansen, K., 2012 Japanske tegn. *Aftenposten Innsikt* 9. utgave, oktober.

Laine, T., 2011. *Feeling cinema: emotional dynamics in film studies*. New York: Continuum International Publishing Group.

Litten, F. S., 2013. On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas. I *The Japanese Journal of Animation Studies*, vol. 15, no.1 (2013)

- McCloud, S., 1994. *Understanding Comics - The Invisible Art*. 1. red. New York: HarperCollins.
- Mittell, J., 2012-13. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Pre-publication edition red. s.l.:MediaCommons Press.
- Napier, S. J., 2005. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. 1 ed. New York: Palgrave McMillan.
- Napier, Susan. J., 2010. Death Note: The Killer in Me Is the Killer in You. I: *Mechademia*, vol. 5. Minnesota: University of Minnesota Press, s. 356-360
- Naveen, M. 2011, Manga kommer! Manga kommer!. *Aftenposten*. 15.10.
- Ohba, T. & Obata, T., 2003-2006. *Death Note*. San Francisco: Viz Media
- Ohba, T. & Obata, T., 2006. *Death Note 13: How to Read*. San Francisco: Viz Media
- Oda, E., 1997-. *One Piece*. Oslo: Schibsted.
- Plantinga, C., 1999. The Scene of Empathy and the Human Face on Film. I: C. Plantinga & G. M. Smith, red. *Passionate Views - Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, s. 239-257.
- Plantinga, C., 2009. *Moving Viewers - American Film and the Spectator's Experience*. 18. red. Berkeley: University of California Press.
- Plantinga, C., 2012. Art Moods and Human Moods in Narrative Cinema. *New Literary History*, s. 455-475.
- Poitras, G., 2001. *Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs to Know*. Berkley: Stone Bridge Press.

Smith, M., 1995. *Engaging Characters - Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.

Smith, M., 1999. Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. I: C. Plantinga & G. M. Smith, red. *Passionate Views*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, s. 217-239.

Takahashi, K., 1996-2004. *Yu-Gi-Oh!*. Oslo: Schibsted.

Takahashi, R., 1987-1996. *Ranma 1/2*. Oslo: Egmont.

Thelle, A., 2009. *Anime - Hva er det?*. 1. red. Oslo: Omnipax.

Toriyama, A., 1984-1995. *Dragon Ball*. Oslo: Schibsted.

7.2 Nettkilder

Abe, N., 2014. *Japanese Ghosts (2)*. [Internett]

Tilgjengelig ved: <http://japanese.about.com/library/weekly/aa110400.htm>

[Funnet 25 02 2014].

Anime News Network, 2001. *Cowboy Bebop confirmed for Adult Swim*. [Internett]

Tilgjengelig ved: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2001-08-02/cowboy-bebop-confirmed-for-adult-swim>

[Funnet 27 09 2013].

Anime News Network, 2008. *Cartoon Network to End Toonami on September 20 (Updated)*. [Internett]

Tilgjengelig ved: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2008-09-20/cartoon-network-to-reportedly-end-toonami-tonight>

[Funnet 27 09 2013].

Chapman, H., 2011. *Top 20 Deliciously Evil Anime Villains*. [Internett]
Tilgjengelig ved: <http://www.jesuotaku.com/specials/top-20-deliciously-evil-anime-villains/>
[Funnet 13 11 2013].

Deneroff, H., 1996. *Fred Ladd: An Interview*. [Internett]
Tilgjengelig ved: <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/deneroffladd1.5.html>
[Funnet 09 25 2013].

Empire Magazine, u.d. *The 100 Best Films Of World Cinema*. [Internett]
Tilgjengelig ved: <http://www.empireonline.com/features/100-greatest-world-cinema-films/default.asp?film=51>
[Funnet 09 26 2013].

Empire Online, 2001. *Empire's Akira Movie Review*. [Internett]
Tilgjengelig ved: <http://www.empireonline.com/reviews/review.asp?DVDID=7729>
[Funnet 09 26 2013].

Kilnes, C., 2005. Ut med Donald, inn med manga. Trondheim: *Under Dusken*.
Tilgjengelig ved: <http://dusken.no/artikkel/20199/ut-med-donald-inn-med-manga/>
[Funnet 26 11 2013]

Know Your Meme, 2010. *Waifu*. [Internett]
Tilgjengelig ved: <http://knowyourmeme.com/memes/waifu>
[Funnet 28 11 2013].

Mahr, J., 2004. *'Kid from Toledo' still animated after decades of illustrious work*. [Internett]
Tilgjengelig ved: <http://www.toledoblade.com/frontpage/2004/05/22/Kid-from-Toledo-still-animated-after-decades-of-illustrious-work.html>
[Funnet 24 09 2013].

Merriam-Webster, u.d. *Magic Realism*. [Internett]
Tilgjengelig ved: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/magic%20realism>
[Funnet 25 02 2014].

Sætre, T., 2007. *Slutt for Shonen Jump* (27.02.07). [Internett]

Tilgjengelig ved: <http://www.serienett.no/article/428/slutt-for-shonen-jump>

[Funnet 27 09 2013].

Vestmo, B., 2003. *Chihiro og heksene*. [Internett]

Tilgjengelig ved: <http://p3.no/filmpolitiet/2003/01/chihiro-og-heksene/>

[Funnet 27 09 2013].

Vestmo, B., 2007. *Kikis budservice*. [Internett]

Tilgjengelig ved: <http://p3.no/filmpolitiet/2007/12/kikis-budservice/>

[Funnet 27 09 2013].

Yang, J., 2010. *The Robotech Master*. [Internett]

Tilgjengelig ved: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/The-Robotech-master-2480888.php>

[Funnet 25 09 2013].

7.3 Film og TV-serier

Akira (1988) Katsuhiro Otomo

Arrietas hemmelige verden (2011) Hiromasa Yonebayashi

Astro Boy (1963) Osamu Tezuma

Attack on Titan (2013) Tetsuro Araki

Avatar: The Last Airbender (2005-2008) Bryan Konietzko, Michael Dante DiMartino

Azumanga Daioh (2002) Hiroshi Nishikiori

Battle of the Planets (1978-1985) Alan Dinehart, David E. Hanson

Bleach (2004-2012) Noriyuki Abe

Breaking Bad (2008-2013) Vince Gilligan

Cherry Blossom (1946) Sanae Yamamoto, Kenzo Masaoka

Chihiro og Heksene (2001) Hayao Miyazaki

Cowboy Bebop (1998) Shinichiro Watanabe

Death Note (2006-2007) Tetsuro Araki

Death Note Relight 1: Visions of a god (2007) Tetsuro Araki

Death Note Relight 2: L's Successors (2008) Tetsuro Araki
Der Feuhrer's Face (1943) Jack Kinney
Dexter (2006-2013) James Manos, Jr.
Digimon Adventure (1999-2000) Hiroyuki Kakudō
Dragon Ball (1986-1989) Minoru Okazaki, Daisuke Nishio
Dragon Ball Z (1989-1996) Daisuke Nishio
Game of Thrones (2011-) David Benioff, D.B. Weiss
Genesis Climber Mospeada (1983-1984) Katsuhisa Yamada
G-Force: Guardians of Space (1986) Fred Ladd
Homeward Bound: The Incredible Journey (1993) Duwayne Dunham
Kiki's budservice (1989) Hayao Miyazaki
Kimba the White Lion (1965) Ozamu Tezuka
Legend of Korra, The (2012-) Bryan Konietzko, Michael Dante DiMartino
Lost (2004-2010) J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof
Mach GoGoGo (1967-1968) Hiroshi Sasagawa
Matrix: Reloaded, The (2003) Andy Wachowski, Larry Wachowski
Matrix: Revolutions, The (2003) Andy Wachowski, Larry Wachowski
Matrix, The (1999) Andy Wachowski, Larry Wachowsky
Mighty Morphin Power Rangers (1993-1995) Shuki Levy, Haim Saban
Min nabo Totoro (1988) Hayao Miyazaki
Møte på Valmueåsen (2011) Goro Miyazaki
Momotaro's Sky Adventure (1931) Yasuji Murata
Monster (2004-2005) Masayuki Kojima
Naruto (2002-2008) Hayato Date
Pokémon (1997-) Kunihiko Yuyama
Porco Rosso (1992) Hayao Miyazaki
Robotech (1985) Carl Macek
Sailor Moon (1992-1993) Junichi Sato
Science Ninja Team Gatchaman (1972-1974) Hisayuki Toriumi
Shivers (1975) David Cronenberg
Silence of the Lambs (1991) Johnathan Demme
Speed Racer (1967-1968) Peter Fernandez
Story of the Concierge Mukuzo Imokawa, The (1917) Oten Shimokawa
Super Dimension Cavalry Southern Cross (1984) Yasuo Hasegawa

Super Dimension Fortress Macross (1982-1983) Noboru Ishiguro

Trigun (1998) Satoshi Nishimura

Twin Peaks (1990-1991) David Lynch

Vinden Stiger (2013) Hayao Miyazaki